

**Wii y DS: TU REVISTA INDEPENDIENTE**

# **NGAMER**

**TODO LO MEJOR DE NINTENDO**

**GTA CHINATOWN WARS**  
EL ANÁLISIS MÁS EXIGENTE

**TRUCOS**  
TODAS LAS CLAVES  
PARA TUS JUEGOS

**¡¡EXCLUSIVA!!**

**HEMOS PROBADO**

## **NEED FOR SPEED NITRO**

**EL MEJOR JUEGO DE COCHES**



**SORTEO MADWORLD**  
**GANA JUEGOS, CAMISetas...**

**51 JUEGOS  
NUEVOS**

LITTLE KING'S STORY HENRY HATSWORTH  
PUNCH-OUT! DEAD SPACE POKÉMON PLATINO  
PIKMIN 2 READY 2 RUMBLE: REVOLUTION  
LUX-PAIN DON KING EL BOXEO FFCC: ECHOES  
OFTIME MURAMASA THE CONDUIT OVERLORD:  
DARK LEGEND SPORTS ISLAND 2 FRAGILE  
BLEACH DARK SOULS RUNAWAY...

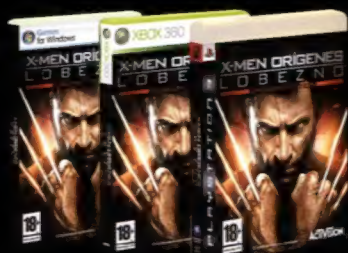
**... Y MUCHOS MÁS**



# X-MEN ORÍGENES

## LOBEZNO™

### EL JUEGO PARA MÓVILES



**BRUTAL!!** Nuevo juego disponible  
para PC y Consola.

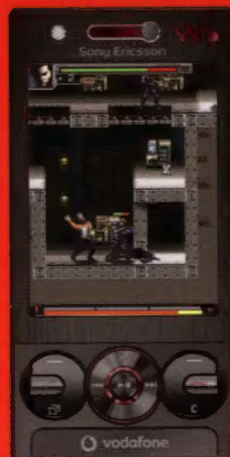
X-MEN ORÍGENES  
**LOBEZNO**  
SÓLO EN CINES

**MARVEL**  
www.marvel.com



Precio de descarga 4€ (4.64€ con IVA). Si el videojuego es Touch: 5€ (5.8€ con IVA). Conexión a Vodafone Live! no incluida. Precios de conexión: 0.69€ (0.80€ con IVA) / 5MB. Tarifas válidas en Península y Baleares. Informate de los precios aplicables o los impuestos correspondientes a Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es/live o en tu Tienda Vodafone.

MARVEL, LoboZno, X-Men, Los Orígenes y todos los personajes relacionados: TM & © 2009 Marvel Entertainment, Inc. y sus subsidiarias. Todos los derechos reservados. www.marvel.com. Los elementos de la película son: © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. El código de juego de LoboZno, X-Men: Los Orígenes y ciertos materiales audiovisuales (c) 2009 Electronic Arts Inc. Todos los derechos reservados. Distribuido por Electronic Arts Inc. con licencia de Marvel Characters B.V. EA y el logotipo de EA son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en Estados Unidos o en otros países. Todos los derechos reservados.



Disponible en tu móvil  
**Vodafone**

Descárgatelo en:

Vodafone live! → Videojuegos

Encarna a LoboZno en este juego lleno de acción basado en la película. ¡Escapa del laboratorio Arma X de Stryker, lucha contra todo un ejército y combate cara a cara con mutantes legendarios como La Mole o Víctor Creed!







"Una locura que ofrece todo lo que cabría esperar en un juego de libertad total" **GTA CHINATOWN WARS**  
Pág. 42

# Sumario

CONOCIDO COMO ÍNDICE

EN  
ESTE  
NUMERO



PREVIEW  
**POKÉMON PLATINO**  
Pág. 22



REVIEW  
**PIKMIN 2**  
Pág. 50



REVIEW  
**HENRY HATSWORTH**  
Pág. 48



PÁG. 44

## LITTLE KING'S STORY

"Este pequeño rey domina la competencia"

# Sumario

### NGEXPRÉS

Éstas son las noticias	4
Más noticias	6
Cazaideas	8
Aluvión de noticias	10

### PREVIEWS

Need for Speed Nitro	14
The Conduit	16
Overlord: Dark Legend	18
Muramasa	
The Demon Blade	20
Pokémon Platino	22
Fragile	24
Dead Space: Extraction	26
Sports Island 2	27
Punch-Out!!	28
EA Sports Active	29
Cazafantasmas	30
We Rock: Drum King	30
Icarian Kindred Spirits	31

### REPORTAJES

Un toque genial	32
-----------------	----

### REVIEWS

Analizamos los 10 mejores juegos del momento para tu Wii y DS, y tres para descargar en WiWare	41
--	----

### UNIVERSO NINTENDO

20 experiencias Nintendo	58
Manga a gogó	62
Siempre los mismos	64
Fórum	66

### Y TODO LO DEMÁS

Consola Virtual	74
Metal Slug 3	76
Trucos NGamer	78
La página 80	80
Top Wii/Ds	81

## Prueba siempre nuevos juegos

**C**omo nunca esta claro lo que dura una consola en el mercado, ahora tenemos la nueva DSi, lo mejor que podemos hacer es enamorarnos de los juegos propiamente dichos. Muchos de los que componemos la redacción llevamos con un mismo título desde la Nintendo 64, e incluso de antes, pero... Juega, juega mucho y a muchos tipos de juegos diferentes. Prueba cosas nuevas, investiga, y con el tiempo te habrás convertido en un aficionado a los videojuegos y querrás saber de ellos mucho más de lo que te cuentan las revistas, querrás saber tanto como un buen cinéfilo sabe de cine, y en ese momento, habrás superado las manías por algunos tipos de juegos o por algunas consolas que no son la tuya, disfrutando más que nunca de este maravilloso mundo nuestro que son los videojuegos.

LA REDACCIÓN

**VISITA NUESTRA WEB**  
[www.ngamer.es](http://www.ngamer.es)



# NGEXPRÉS

NOTICIAS RUMORES COTILLOES DATOS OPINIONES

MÁNDANOS UN EMAIL A [REVISTANGAMER@GLOBUSCOM.ES](mailto:REVISTANGAMER@GLOBUSCOM.ES)

**VAYA  
TELA**

**ESTE MES 1 NUEVA DS  
2 DE BOXEO 10 MANGAS  
2 ENTREVISTAS Y MUCHOS  
AVATARES**

**FRASE DEL MES**  
"La cogí con mis manos y pensé:  
¡es tan grande!"  
*¡wata sobre la DSi*



Espera  
Nervios  
Búsqueda  
Compra  
Al fin... La DSi

**5 COSAS QUE APRENDERÁS ESTE MES  
CON NGAMER** 01 Cómo pegar tiros desde un  
coche 02 Cómo delinquir impunemente  
03 Cómo despistar a la pasma 04 Cómo atropellar a la  
peña 05 Cómo disfrutar de GTA.

## EL NOTICIÓN

# ¡POR FIN!

La nueva DS de Nintendo ha llegado el 3 de abril a nuestras tiendas. ¿Una nueva época dorada?

**E**mpieza el ataque indiscriminado a nivel publicitario. El sentido común dice que deberíais ignorar todas las tonterías que se os muestran en la tele y las revistas. Pero en este caso hay unos panfletos muy interesantes de leer, que vienen a ser la confirmación de algo que os llevamos meses diciendo: la DSi es algo muy bueno.

Ha llegado a nuestras tiendas el pasado 3 de abril, por el

módico precio de 169,95 euros. Un poquito más que una DS Lite, que cuesta 149,95 euros. ¿Se pueden justificar esos 20 euros de más por dos cámaras, un nuevo grabador de audio, juegos de DSi que no van a ser region-free, y la imposibilidad de jugar a juegos de GBA? Hay cosas difíciles de vender, y luego está la locura de Nintendo. Y aquí es donde entramos nosotros...

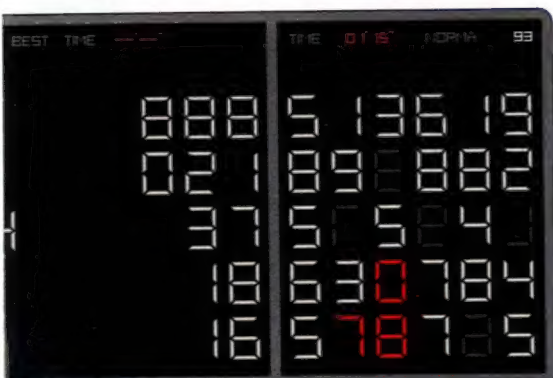
### Mirando al futuro

Puede que la DSi no sea la compra más sensata, pero es una inversión brillante. Donde la DS Lite fracasó en su primer día, la DSi promete todo un abanico de cosas mucho más satisfactorio. Por ejemplo, cojamos la tecnología de la cámara. Si fuisteis a comprar la consola el 3 de abril, pudisteis convertir ya a vuestra abuela en un mutante de Mad Max. ¿Vale eso 20 euros? Bueno, depende de cuánto odiéis a vuestra abuela. Sin embargo, si os adentráis en la tienda online de la DSi, tenéis *WarioWare: Snapped* (controlad minijuegos moviendo vuestro cuerpo en pantalla), un vistazo agradable a cómo se podría utilizar la cámara en juegos futuros.

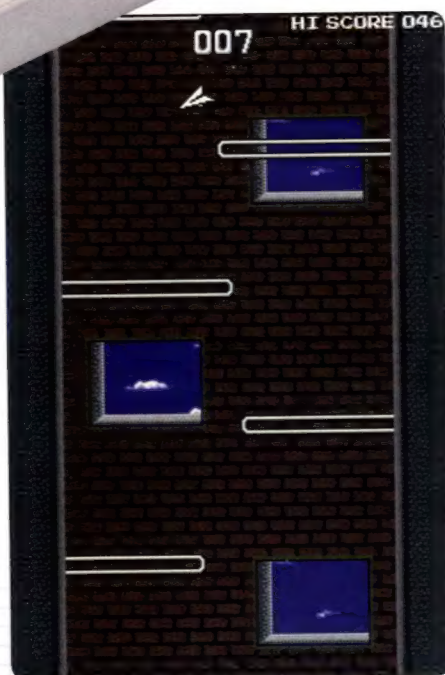
La tienda DSi oferta muchas cosas a sus primeros compradores. *WarioWare* es la estrella al usar la cámara, pero cuenta también con su propio navegador web (superior al periférico de DS), algunos minijuegos reutilizados (*Birds and Beans* y *Paper Aeroplane* pertenecen al *WarioWare* original), así como más puzzles clásicos del equipo de *Art Style*. Si disfrutasteis de *Orbient* en la Bit Generations de GBA, o en su regreso en *WiiWare*, hay seis títulos similares listos para ocupar vuestro tiempo. Nos gustó



¡Jo, pero qué  
estilazo tiene!  
No, en serio: es  
ArtStyle: es  
Aquario lo que  
se ve



◦ No, no son los números de una tienda que vende DSi, sino el adictivo juego matemático *Decode*. Me llevo dos, logaritmo neperiano de 7, raíz cúbica de...

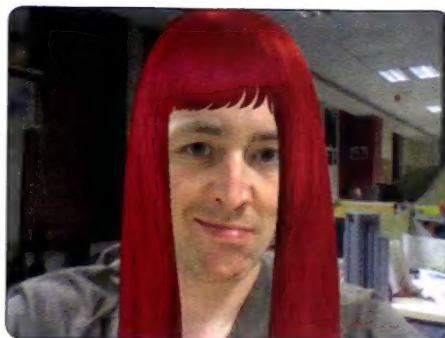


◦ ¿Os acordáis de *WarioWare*? Necesitamos tres años de terapia para olvidarlo. Volar con un avión de papel evitando las esquinas. ¡Argh!





◊ La cara que se os quedará al abrir vuestra DSi. Bueno, tal vez tras pasar un poquito por el modificador de imágenes.



◊ Algunos, para celebrar la llegada de la DSi, cambiaron de sexo. Claro, que ponerse sólo una peluca rosa no quiere decir nada....

especialmente *Nalaku*, título en el que un hombre escala una versión 3D del *Tetris*, esquivando los bloques que caen.

Además, la tienda DSi tiene mucho futuro. En términos de lanzamientos, Japón nos lleva meses de ventaja, y sirve para hacernos una idea de lo que nos espera. Con su alarma para DS, la

animación de Nintendo que nos ha encandilado con su accesibilidad y su profundidad. David ha estado asustando al equipo con sus dibujos cada vez más realistas de monigotes a los que acribillan a tiros; estamos ansiosos por ver qué seréis capaces de hacer con este programa, queridos lectores. Hemos

## “PUEDE QUE LA DSi NO SEA LA COMPRA MAS SENSATA, PERO ES UNA GRAN INVERSIÓN”

calculadora con un tema de *Animal Crossing*, y los Solitarios básicos, se nota que ponen interés en imitar la experiencia de Microsoft Windows. Hay hasta programas para convertir vuestra DSi en un mapa interactivo de las redes de tren japonesas; algo muy útil que, posiblemente, no triunfaría en España.

### Fiesta DSiWare

Personalmente, estamos más emocionados por los juegos de DSiWare. *Dr. Mario* está disponible desde el lanzamiento, pero no tardará en llegar *Mr. Driller*, infinitamente mejor. Namco no ha perfeccionado el juego para poder controlarlo con el lápiz táctil, pero sigue siendo un título que engancha. *Katamari* también hará un pequeño cameo, aunque con forma de puzle de bloques.

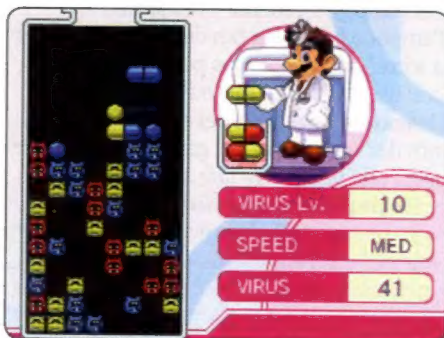
Pero mejor que todo esto combinado es la Moving Notepad, el programa de

encerrado a Ramón y Lucía para que empiecen a trabajar y mejoren sus habilidades, a ver si son capaces de desbancar a Walt Disney (Lucía dibuja, mientras Ramón no hace más que quejarse).

No queremos sonar como un puñado de hippies, pero hay mucha creatividad en torno a la DSi. La cámara (con su gran abanico de posibilidades) y el programa de animación están destinados a jugar una parte importante en la vida de la DSi.

### Te cambio el sitio

Nos lo hemos pasado muy bien con la consola japonesa que hemos tenido durante los últimos tres meses. Físicamente, es mucho más cómoda y cuenta con muchos más aspectos de interés en su interior. El tema es el precio. Para promocionarla, muchas tiendas ofrecen alguna rebaja llevándoles vuestras viejas DS Lite. ☺



◊ GTA nos ha enseñado que se puede conseguir mucho dinero vendiendo drogas ilegales. De repente, Dr. Mario tiene sentido.



◊ *Birds And Beans (Pyora)* cuesta sólo 200 puntos, pero no da mucho de sí como juego completo. Es como Ramón un sábado por la noche.

## MIENTRAS, EN LA WII...

### Little Mac, mujeres pájaro y vampiros robot

Con todo el espacio que nos ha consumido la recién llegada DSi, tendréis que conformaros con esta columna para tener toda la información sobre las novedades en el mundo de la Wii. Posiblemente, una de las más importantes sea el regreso de *Excite Truck*.

Llegamos a confundir este proyecto con un nuevo *F-Zero*, pero no podríamos estar más equivocados. *Excitebots: Trick Racing* cuenta con criaturas robóticas gigantescas, tales como saltamontes, tortugas, murciélagos y escarabajos. En el fondo, es el mismo juego de carreras que todos conocemos, pero con un poco de tecnología que, según dicen, se adapta mejor a la acción. Algunos robots podrán “transformarse” y correr sobre dos piernas. Estará a la venta el 20 de abril. ¿Dónde lo ha estado escondiendo Nintendo?

Si a alguien no le gustaba la idea de jugar a *Punch-Out!!* usando el sensor de movimiento, entonces tenemos una buena noticia: se conservará un sistema de control al estilo NES, similar a los del original de 1984; una alternativa que será posible cogiendo en horizontal el Wiimando y pulsando botones, tal y como hacíamos antaño. Además, se ha confirmado el regreso de Little Mac, Glass Joe, Von Kaiser y otros personajes de la franquicia que posiblemente seáis demasiado jóvenes para recordar. Todavía tendréis tiempo para practicar vuestros ganchos, ya que *Punch-Out!!* no va a llegar a nosotros hasta el 18 de mayo.



◊ ¿Por qué Nintendo no muestra *Punch-Out!!* a la prensa? (Susurro.) ¿Daré más asco que K. Hippo?



◊ ¿Por qué pensaríamos que Monster Games estaba trabajando en un *F-Zero*? ¡Si es una rana!



NOE CERCA DE LOS 'WARES'

# DS<sup>i</sup>Ware WiiWare<sup>TM</sup> Escaparate digital

## La apuesta por los juegos de descarga no se queda en el lanzamiento

**E**l lanzamiento de DSi el pasado 3 de abril suponía un nuevo empujón promocional para el contenido de distribución digital de Nintendo. La compañía aprovechó el impacto del DSiWare y, conocedora del éxito de este tipo de plataformas, continuó presentando los productos más destacados de ambos "escaparates digitales" para 2009 en su central alemana.

Esa sensación de continuidad sirve para reforzar la confianza en un DSiWare recién nacido y confirmar la gran instauración del servicio para Wii, con más de una docena de títulos de toda índole.

### Tienda de bolsillo

A los títulos de lanzamiento de la tienda de DSi comentados en NGamer 18 se suman nuevas rarezas y apuestas occidentales. Si *Code y Aquite* prometen el estilo y la adicción del sello Art Style, el recién incorporado *PicoPict* (también de Skip) es uno de los más destacados, con una mecánica tipo *Tetris* táctil, una dificultad



◊ Un juego creado por un mega-fan de *Metroid* sólo puede convertirse en uno de los mejores del canal.



◊ Estrategia de desarrollo lateral, mil modos de juego y mucho humor en *Swords & Soldiers*.



◊ Este jueguecito francés es increíble. Mezcla *Geometry Wars* con *De Blob* y te pone a entrenar.

ajustada y licencia para usar personajes pixelados y melodías Nintendo. No le va a la zaga *Mighty Flip Champs*, el curioso plataformas de inversión de pantallas de la DS para el que WayForward encuentra tiempo entre el soberbio *Lit* (WiiWare), *A Boy and his Blob* (Wii) y otras sorpresas.

### Tienda de salón

El caso de WiiWare resultó una demostración de calidad y variedad. El español *Icarian* (preview en página 31) y *Swords and Soldiers* acaparan la mayor atención, quizás porque su calidad artística atrapa las miradas y su jugabilidad y producción denotan ese esfuerzo más allá de llevar una idea al canal de Wii. Sin embargo, un vistazo al resto de televisores invitaba tanto a probar que podemos asegurar que la competencia está servida en este catálogo de lanzamientos. Porque ese pequeño concepto puede ser tan atractivo como el que más, *ColorZ* propone una experiencia de coordinación que



◊ ¿Cuál será la figura final? *PicoPict* no lo usa para intrigarnos, sino para darle un toque familiar.



Un juego de  
puzzles con traje  
de terror.  
Imprescindible,  
LIT

aprovecha los mandos como no se ha visto antes, y *Bonsai Barber* pone en la pantalla lo que dice su título en una partida tan alocada como sencilla y relajante.

Tampoco faltan los tan de moda "defender la torre", representados por *Robocalypse* (con un estilazo 16 bit) o *FF Crystal Defenders*, la versión del original de móviles que ocupará el género para Square hasta que llegue *My Life as a Darklord*.

Finalmente, el aspecto retro seguirá fuerte en las descargas de Wii, tanto con el esperadísimo *Cave Story* como con el paródico *Squibs Arcade*. También hubo inspiración clásica en *Spaceball Revolution*. El puzzle con puntero de *Virtual Toys* (tienen 3 más) completa una presencia nacional creciente. Una buena señal.





## NUEVO ZELDA SPIRIT TRACKS

# ¡CHUUU CHUUU!

Link se vuelve a subir al tren de tu Nintendo DS

Link sabe que los desarrolladores saldrán con mejor sabor de boca de sus conferencias si además les estimula su lado "fanático jugón". Por eso, por segunda vez, ha finiquitado su discurso de la GDC sobre industria, desarrollo, evolución, Miyamoto, éxito, bla, bla, bla... anunciando el nuevo Zelda para DS.

*Spirit Tracks* -ese es su subtítulo- se presentó con el estilo del laureado *Phantom Hourglass* y una música igual de excelente, pero rompiendo con lo conocido a base de nuevas ideas o la incorporación de viejas fórmulas.



o Link maquinista parece llevar algo a la princesa Zelda. De ahí su cara de emoción.

Se mantiene el sistema de control táctil para todo (incluidas las notas y los garabatos), y las mazmorras cambiarán con nuevos



objetos (¿un remolino de viento?), enormes enemigos a doble pantalla o puzles a resolver con una función similar al Cetro del Dominio de *Twilight Princess*.

Sin embargo, la novedad más impactante se refiere al terreno y a cómo lo navegaremos: desaparece el mar, ¡pasajeros al tren!, Link dirigirá su locomotora a través de un sistema de vías que irá distribuyendo por el mapa. Desde ella, dispondrá de un cañón como el de Mascarón Rojo.

Un cambio original para el que ya hemos reservado billete. ©

## Opinión



### 1.000 KM/H

Qué rollo lo de los juegos "jarcor" hasta en la sopa. Qué poco se recuerda antes de poner etiquetas. Siempre que veo esas definiciones, siempre que un juego parece más serio por su estética que por su mecánica, me acuerdo de uno de los mejores títulos de mi estantería. A ver quién me dice que *F-Zero GX* no fue el juego más hardcore de su generación. ¡Eh! Aquí no hay



marines, ni gore, ni tiros. El mundo no es gris, el argumento no es duro y el diseño artístico no es realista... si hasta parece de broma, o de dibujos animados. Pero cómo se juega. No recuerdo una curva de dificultad tan, tan complicada y a la vez tan correspondida. Pedía tanto al jugador, tanta dedicación, entrenamiento, esfuerzo... Recuerdo tardes y noches pasando el Wavebird entre los colegas para ganar en X capítulo. Como ese de las puertas que se cierran, en el que sentías cada grado de rotación del stick analógico. Esa dificultad, esa respuesta en el control y un diseño de niveles que propiciara aquellas carreras como una experiencia muy difícil de repetir. No quiero un *F-Zero NPC*, de hecho no creo que funcionara un *F-Zero* con el mismo tacto si los controles se dejaran al acelerómetro. Pero sí confío en que Nintendo sepa que su cubo recibió uno de los mejores arcades de velocidad de la historia. En que elija a un estudio como AV y coja todo lo que funcionaba y lo convierta en un digno sucesor en Wii. Es lo que más echo de menos en mi consola, quiero volver a la locura de los 1.000 Km/h.

David Caballero

## WII GANA 10 PUNTOS EN FANS DEL RPG

# FINAL FANTÁSTICO

La serie de Square-Enix inunda Wii por tres vías

1. También durante la GDC se anunció el estreno de Square-Enix en la Consola Virtual, con sus *Final Fantasy* clásicos.
2. *FFIV: The After Years* y *FFCC: My Life as a Darklord* completarán el catálogo WiiWare de la compañía. El primero viene de los móviles y el segundo continúa la serie iniciada en WiiWare con una apuesta estratégica del estilo "defender la torre".
3. *FFCC: The Crystal Bearers*, para Wii, está más vivo que nunca. Tanto que ya ha sido calificado en Europa con PEGI (12+) y su curiosa campaña promocional ya está en marcha: <http://tinyurl.com/djzcmd>



En *My Life as a Darklord* serás una chica muy mala y tendrás que repeler a los... ¿buenos? Bien.



*The After Years* sigue el argumento de *FFIV*



ENTREVISTA

# Caza Ideas

## Definiendo la versión Wii con sus encargados en Red Fly

**E**n el último número de NGamer estudiamos cómo se manejaban los Cazafantasmas en Wii. Si bien el método de control aportaba frescura e inmersión a la hora de jugar, quedaron más aspectos del diseño del juego a tratar con Red Fly Studio, equipo que lo termina en estos momentos para Atari. Es lo que hicimos charlando con Dustin Dobson, creativo jefe del proyecto.

A simple vista, llama poderosamente la atención el estilo de dibujos animados aplicado a esta versión. ¿Quién sería el "culpable"? Dobson ríe mientras se echa todo el peso de la decisión a la espalda. "Tomamos la decisión al comienzo. Pensamos que así conseguiríamos 'vender' el humor de la serie, su mundo". Y para que quedara diferente, dice: "Quisimos hacer algo único y cambiamos el diseño; creemos en este estilo y queda bien en Wii".

Además, la versión del juego actual ya se veía mejor acabada que la que probamos en su día. De hecho, en Red Fly están



Dale en el ojo. Así no podrás asustarte con su cara de mala leche



La misma historia en todas las versiones. Pero en Wii, el rayo está en tus manos.

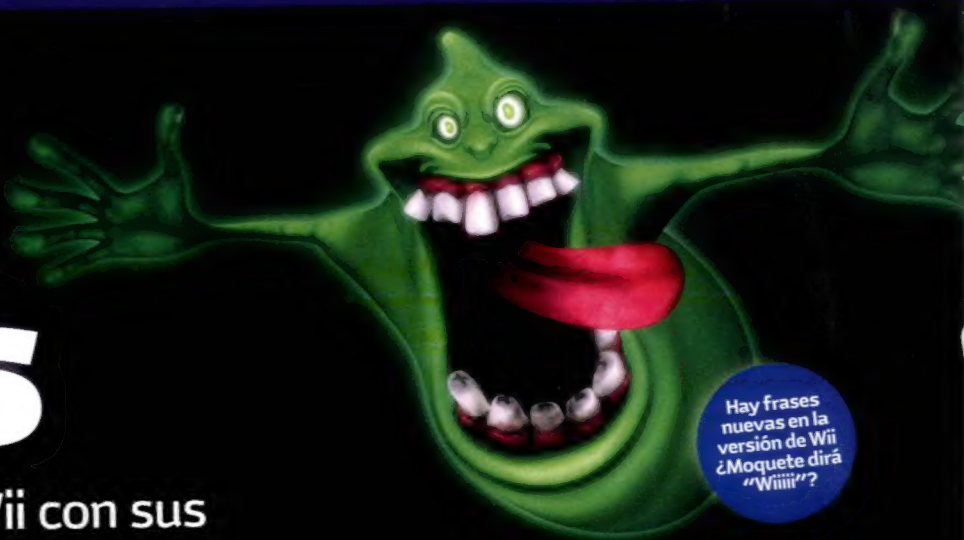
convencidos de "conseguir un gran aspecto gráfico aunque no sea hiperrealista".

### Dentro del traje

Por otro lado, Dobson notó que el control nos había atraído especialmente. "Queremos conseguir el mayor impacto con el control basado en gestos —confiesa, pero con cierta cautela—. A veces se sobreexplota y queda mal, se usan los gestos porque están ahí, pero ésa no es la idea". Y aunque las comparaciones que hicimos con *Metroid* o *Elebits* parecían obvias, los diseñadores de Red Fly no tomaron esos juegos como fuente directa de inspiración. Simplemente, "está ahí, había que utilizarlo [el control] así".

El sistema de control se expande más allá del proceso de caza, y según explica Dobson, "había que llevarlo al mundo de juego con estos puzles interactivos". Por eso "puedes usar tu rayo para mover o destruir objetos, y tu escáner para explorar el escenario y encontrar cosas en el mundo paranormal". El estudio promete complejidad progresiva.

1 Del que aprendieron mucho. Obviamente, en este proyecto licenciado no se pueden aplicar los diseños estrambóticos del juego de los hombres seta... aunque no nos hubieran importado algunas salidas de tono.



Hay frases nuevas en la versión de Wii ¿Moquete dirá "Wiiiii"?

La otra clave que diferencia a la versión Wii es el modo cooperativo. Sobre esta idea, el creativo confirmaba que "toda la aventura se puede jugar conjuntamente". Y para activarlo "puedes empezar el juego en co-op o seleccionar cualquier misión y añadir un jugador más". A nosotros nos intrigaba la interacción entre ambos, y los ejemplos no dejaban dudas: "A veces estáis intentando sujetar al mismo fantasma, incluso puedes arrancarlo y llevarlo a tu trampa". Además, la satisfacción de destruir el nivel se comparte "como una pequeña competición —comentaba Dobson—. Pero, por supuesto, lo suyo es cooperar".

Red Fly se encuentra mucho más cómodo en su nueva etapa con Atari, y finaliza un proyecto que, tras dejar Sierra, se ha llevado "con más tiempo y tranquilidad". Tras *Mushroom Men* y *Cazafantasmas*, seguirán con Wii.



"Utilizamos un motor interno dedicado, ya conocemos Wii de antes".



NINTENDO DS™

# Rhapsody

A Musical Adventure

*¡Que comience el espectáculo!*

¡Ayuda a la joven Cornet,  
perdida en un mundo repleto de  
brujas, baile y aventura,  
a encontrar a su príncipe azul!



Nintendo DS™ Lite



SQUARE ENIX.

[www.rhapsodygame.com](http://www.rhapsodygame.com)

NIS  
Europe



# ¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

**LAS COSILLAS QUE NOS TOPAMOS EN EL FONDO DEL BARRIL DE NOTICIAS**



Nintendo les ha dado un toque a los países que considera al frente en temas de piratería: China, Corea, México, Paraguay y España. ¡Atrás, perros!



En Codemasters quieren juegos exclusivos para Wii, no simples ports. La distribuidora presionará para que haya más calidad, y no cantidad.



El jefe de Nintendo UK, David Yarnton, recomienda comprar ya la DSi, porque en Navidades puede que se agoten. Aunque, si así fuera, lo diría, ¿no?



En Japón están haciendo todo lo posible por evitar la ira de Nintendo y han prohibido la venta de la tarjeta pirata R4. Ya no está a la venta en ningún sitio.

Pronto, en Sony's PlayStation Network, juegos retro descargables de otras consolas. Es una idea que podría ponerse de moda...



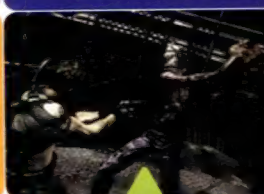
La poderosa y en peligro Midway considerará ofertas por su buque insignia *Mortal Kombat*. Nosotros le daríamos 200 € y muchos juegos para DS.



El legendario programador de *Doom* y *Quake*, John Carmack, ha expresado su interés por hacer algo para Wii, ya que es la consola con la que juega con su hijo.

Buenas noticias para Activision: su *Guitar Hero* no viola la patente del fabricante de guitarras Gibson. ¡Millones de dólares salvados!

Según un estudio científico, los juegos como *Brain Training* no hacen mucho más por nuestro cerebro que un simple rompecabezas.



Jun Takeuchi dice que no habrá *Resident Evil 5* para Wii porque quiere que quede "bonito". ¿Es que nunca ha visto el *Resi 4*? ¡Que vuelva Shinji Mikami!



Datel lanzará un nuevo mando retro, un Mando Clásico modernizado que se parece al de la NES con un acabado como el de las mesitas de café.

Parece que el próximo juego de Tiger Woods servirá para el *Motion Plus*, aunque el periférico no tenga aún fecha de lanzamiento.



Wall Wireless, una compañía americana, acaba de demandar a Sony, Nokia y, entre otros tantos, también a Nintendo, por algún cacharro portátil wireless.



La máquina virtual casera *SCUMM* se ha puesto al día para poder disfrutar en tu Wii de juegos clásicos como *Monkey Island*. Si tienes el original, claro.



Sega prepara un juego sobre la película *Planet 51*, una historia de alienígenas. Será de conducción, aunque no haya mucho de eso en la peli...



Sigourney Weaver afirma que no contactaron con ella para hacer *Cazafantasmas. El Videojuego*. Los desarrolladores dicen lo contrario.



Nintendo actualiza su mando clásico: el Mando Clásico Pro. El nuevo modelo tiene agarres y se le han añadido botones laterales. ¿Habrá más juegos para él?

Majesco está trabajando en *A Boy and His Blob*, un plataformas para NES de David Crane. Las imágenes indican que la magia de Majesco estará presente.



Nintendo se basará en su público para decidir el futuro de la *DS Lite*. Si se vende bien después de la DSi, probablemente no desaparezca, si no...





**NO NECESITA  
PERIFÉRICOS!**

# WE ROCK! DRUM KING

- El mando de Wii y el Nunchuk son todo lo que necesitas para hacer temblar el escenario.
- No necesitas gastarte una pasta en periféricos: Drum King está preparado para abrir y jugar.
- 6 niveles de dificultad.
- Una curva de aprendizaje sencilla para los aprendices de estrellas del rock.
- ¡Y un nivel de demencia total para los Reyes de la Batería!
- Más de 15 horas de juego individual.
- Enfrentate cara a cara con tus amigos con el modo multijugador.
- Incluye 30 grandes éxitos seleccionados específicamente para disfrutar la batería a tope.



- Incluye 30 temas compuestos por:
- Queen - We will rock you • Bloc Party - Banquet • Blur - Song 2
- The Police - Can't Stand Losing You • Europe - Final Countdown
- Gorillaz - Feel Good Inc ... y ¡mucho más!



**12+**  
www.pegi.info

Wii

SOS  
GAMES





# MUNDO Wi-Fi

A white egg carton filled with brown eggs, with a 'La Wii' logo in the top right corner.

### Vni Remote Settings



NINTENDO DS

# VALKYRIE PROFILE®

Covenant of the Plume™



## EL PRECIO DE LA VENGANZA

Decidido a vengarse de Lenneth Valkyrie por la muerte de su padre, un soldado acepta un regalo de la reina de Niflheim: la Pluma de la Diosa, un objeto mágico de terrible poder. Además del famoso sistema de combate táctico, también cuenta con un sistema de historias múltiples que te permitirá cambiar el argumento. ¡Decide el final de tu propia aventura!



12+

www.pegi.info

[www.valkyrieprofilegame.com](http://www.valkyrieprofilegame.com)

© 2006, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. Desarrollado por tri-Ace Inc. Ilustración de los personajes: KOJI YOSHINARI/ YUJI YOSHINARI. VALKYRIE PROFILE y COVENANT OF THE PLUME son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

SQUARE ENIX





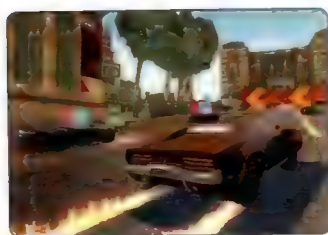
**Recompensa** Al final de la carrera se recopilan premios y logros por empujar y hacer el cabra. Algo así como en *Smash Bros*, y no es el primer juego que mencionaremos.

PLATAFORMA Wii/DS DISTRIBUYE EA ESTUDIO EA MONTREAL LANZAMIENTO OTOÑO

# NEED FOR SPEED

## NITRO

Mezcla explosiva para desengrasar el motor de tu Wii



o Todas las fotos son de esta escena en una ciudad, pero habrá tramos mucho más anchos, puentes, atajos...



o La idea es recuperar la sensación de velocidad. Hasta en las pantallas estáticas da vértigo.

**A** estas alturas ha quedado claro que para convencer como juego de velocidad en Wii nunca bastará con ponerle Wiimando-volante a una mala copia de una versión de PS2. Los mejores títulos de carreras tienen una personalidad marcada y una dedicación notable, y EA está decidida a construir su mejor apuesta en el género partiendo de esas premisas y sumando mucha imaginación. Como un test al volante del último deportivo de la compañía, así vivimos los primeros tramos de *NFS Nitro* en el estudio de Montreal.

### Sólo para Wii

El planteamiento es ciertamente prometedor: adiós a seguir con la serie anual, fuera complejos y limitaciones, bienvenido sea el diseño dedicado y el uso adecuado de los valores de la marca *Need for Speed*. Destacan el énfasis en la velocidad endiablada<sup>1</sup>, la vuelta a los recorridos diurnos o las nuevas persecuciones policiales, pero todo se pasa por un túnel de lavado que lo adapte totalmente a la consola.

Aunque la revolución artística llamará la atención en primer lugar, espera. Cada apartado ha sido estudiado para conseguir cierta diferencia. Esperábamos que manejar un coche en *Nitro* se asemejara a otras ofertas del género —y de hecho el juego presentará cantidad de combinaciones de control<sup>2</sup>— pero que las partidas de prueba se hicieran a una mano, simplemente girando la muñeca, dice mucho de las intenciones del estudio respecto a la variedad.

Del *NFS* clásico y arcade, como *Mario Kart* o *Excite Truck*, se mezclan elementos como el rebufo, el derrape o el fastidio a los rivales, en un sistema de físicas empeñado en que no se corte la velocidad.

El "nitro", un clásico de la serie, se recarga a base de derrapes y rebufos (o *drifting* y *drafting*, que queda más cool): una barra mide el turbo disponible, y escoger bien los momentos en los que agotarla será una estrategia ganadora. En esta configuración de control, agita el mando cual palanca y el bólido saldrá disparado.

También a tener en cuenta es el sistema de daños. Cada vuelta repercute en el auto impidiendo, por ejemplo, la inyección turbo. Unos iconos dispuestos por la pista



<sup>1</sup> EAM trabaja sobre 60 imágenes por segundo, y no quiere ni una menos. Esencial para un juego de velocidad.

<sup>2</sup> Moviendo el mando en horizontal (o con el volante de Wii), con nunchaco, con mando de GameCube, con mando clásico... ¿con Wii MotionPlus?





Personal proveniente de Codemasters (expertos en carreras) refina el manejo de cada vehículo.



Deberás dominar los derrapes para mantener tu barra de nitrógeno bien nutrida. Éste no responde igual que el Audi.



Haremos otra mención inevitable: algunos tramos nos recordaron a los mejores momentos de *Ridge Racer*.

## "SE PUEDE PASAR EL DAÑO AL CONTRINCANTE, EVITANDO QUE UTILICE SU NITRO"



Internamente llaman a EAM "El grupo Nintendo". Su especialización ha dado *SSX Blur*, *Skate It* o *Boogie*.



Para respetar los coches licenciados, las deformaciones por el daño en carrera se limitarán a rascaduras y lunas quebradas.

permiten reparar el coche con una sola pulsación de botón. Lo interesante llegará con la incorporación de la técnica de selección de objetivo, mediante la que se puede pasar el daño al contrincante, evitando que te quite las pegatinas con un nitrógeno eventual.

La policía, por su parte, bebe del pasado de la franquicia y añade un toque *GTA* con distintos niveles de dureza. Para que el piloto se deshaga de la persecución de la ley habrá distintos métodos, como llamar a un abogado en plena carrera. En el mundo virtual importa más la victoria que el carné por puntos.

### Loco para Wii

Llegados a este punto, las capturas de pantalla que ilustran este texto comienzan a encajar con el puzle de ideas depositadas en el juego. Como un estímulo añadido a una experiencia que se sabe y se quiere



En DS no se ve ni se juega nada mal. Se mantienen grafitis, derrapes, turbos... ¡y se suma la posibilidad de saltar al rival!

distinta, el diseño visual se ha planteado con aparente gusto sin perder el descaro o cierta agresividad artística. Los volúmenes característicos de los coches se exageran para dotarlos de más expresividad, mientras que la geometría se ajusta en cantidad a las posibilidades técnicas de Wii. Como una última inspiración, EAM ha pintado el mundo de *Nitro* con una paleta sin complejos que recuerda a *De Blob*, y del mismo plataformas ha tomado uno de los puntos más sorprendentes del juego: cada piloto está representado por un grafiti que va plasmando en los elementos de la ciudad a su paso, como una guerra de sprays a toda velocidad. El resultado es un sorprendente collage para decorar una competición repleta de tonalidades y texturas inverosímiles, tanto como esa velocidad impulsada por el *Motion Blur*.

*Nitro* quiere salirse de la ruta habitual con mucho estilo y el conocimiento de EAM sobre las tripas de Wii y su control. Una de las propuestas más rompedoras que hemos visto en el género debe estar en el calendario de pendientes de cualquier amante de los coches que posea una Wii. ©

## ES ALGO PERSONAL

"Tunning" artístico con la brocha Wiimando



Un equipo dedicado a la creatividad en EAM genera, cual *concept cars*, ideas que pueden o no implementarse en los juegos del estudio. El editor de *Nitro* surge de este grupo de mentes inquietas, incorporando un sistema de modificación con puntero y giros de muñeca que permite pintar a mano, colocar texturas, agrandar zonas estirando... ya verás.





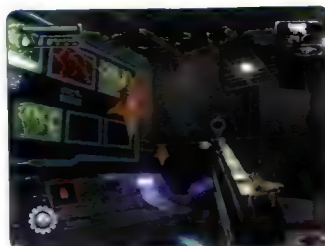
Los Drudge tienen un aspecto tan poco original como su nombre.



Podremos marcar cualquier objetivo, sin tener que apuntar. Los puristas no lo aprobarán.



Cuando nos disparan, la pantalla se vuelve roja. Buscad dónde esconderos y recuperad vida.



Bienvenidos a la Factoría Genérica 5497-B. Jo, pero cuánto gris.



Este tipo parece tener el poder de la levitación. Y lo usa para tirar latas.



Para ser un juego de alienígenas, armas y explosiones, parece bastante soso.

PLATAFORMA Wii DISTRIBUYE SEGA ESTUDIO HIGH VOLTAGE LAN. JUNIO 2009

# THE CONDUIT

Las hordas alienígenas nos rodean, y estamos tentados de gritar: "Pero ¡qué hacéis en nuestras Wii, malditas!"

**H**ay mucha gente emocionada con *The Conduit*, y sobre el papel podemos entender por qué. La Wii no está sobrada en lo que a shooters en primera persona se refiere, y éste en concreto está, técnicamente, muy por encima de la media. Tiene un gran sistema de control, entornos muy detallados y algunas armas interesantes. Pero si metéis el disco en vuestra consola, os parecerá que, comparado con los estándares del género en Xbox 360, PS3 y PC, se trata de un título lleno de clichés, falto de inspiración y digno de olvidar.

El guión del juego puede resumirse en "Expediente X y 24 se juntan en un

aparcamiento". Somos un agente secreto llamado Mr. Ford, y con nuestro traje de rigor deberemos... bueno, todo es muy confuso, la verdad, pero era algo Supersecreto para el Gobierno. Un tipo misterioso, llamado John Adams<sup>1</sup>, os manda a sitios, y en esos sitios deberéis disparar, lanzar granadas y pelear cuerpo a cuerpo. Junto a los enemigos humanos de rigor, nos enfrentamos a unos alienígenas llamados los Drudge, quienes deberían cambiar de nombre<sup>2</sup>.

## La dura esclavitud

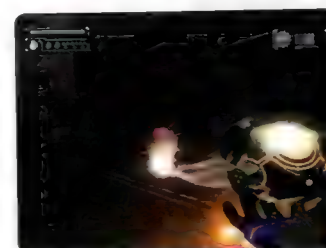
Los FPS en Wii suelen jugársela en su sistema de control, y *Conduit* tiene una de las mejores jugabilidades que

hemos visto hasta la fecha. Si, por lo que sea, no opináis lo mismo, cuenta con un amplio abanico de opciones de personalización, pudiendo hasta modificar la interfaz del juego. Las granadas se lanzan moviendo el nunchaco, y el cuerpo a cuerpo se realiza agitando el Wiimando.

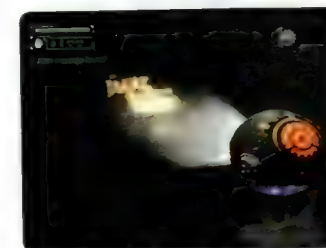
Según parece, habrá muchas armas; junto a las habituales escopetas y rifles, también habrá arsenal militar y del gobierno. Las armas del juego son, sin duda, divertidas, pero no del tipo "¡Oh, Dios, tenéis que ver esto!" que nos hizo sentir Turok hace tantísimo tiempo. Por dos motivos: primero, la física de los cadáveres de *The Conduit*<sup>3</sup> no es gran cosa comparada con



El nivel del viaje en metro, es raro. ¿Habéis viajado en metro hace poco?



Si habéis jugado a *Bioshock*, estas armas esféricas os serán familiares.



Mensajes, objetos y botones ocultos por encontrar con el Ojo.



<sup>1</sup> Dato para los amantes de la historia: tiene el mismo nombre del segundo presidente de los USA. <sup>2</sup> En serio, es el peor nombre que hayamos oído. Significa "esclavos".  
<sup>3</sup> Física de cadáveres: una asignatura controvertida en la Universidad de Salamanca.





◦ Vuestros objetivos están marcados en la interfaz, para que nunca os perdáis.



◦ Lo más desconcertante de los Drudge es que parece que no tienen cuello.

## “FALTA EL GORE, QUE SUELE SER EL ENCANTO DE ESTE TIPO DE JUEGOS”

los juegos modernos; y segundo, por la falta de gore, que suele ser gran parte del encanto de este tipo de juegos.

### ¿Por qué, Voltage?

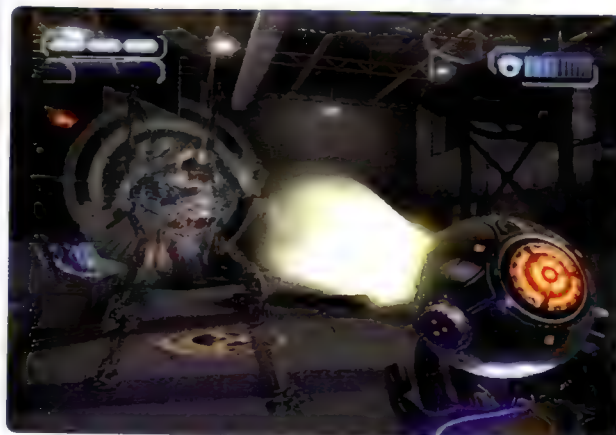
Los entornos son mucho más variados que en la versión previa que hemos visto, pero tampoco se trata precisamente de *Metroid Prime*. Escenarios demasiado cuadrados, vacíos e inertes; carentes de vida, o en los que no hay nada más que hacer que dispararle a la gente y pulsar un botón extraño. Estamos hartos de decirlo (y nos tememos que sea un chiste interno de los desarrolladores), pero ¿bidones explosivos? ¿En

un aeropuerto? Vamos, chicos, lo podéis hacer mucho mejor.

*The Conduit* está cargado de elementos de juego que no terminan de encajar en la acción pseudorealista y que no parecen estar justificados por el argumento. Los enemigos dejan caer orbes amarillos al morir que, si los recogemos, recuperamos vida. No es que se aleje demasiado de las mecánicas de recuperación de energía de la mayoría de los FPS, pero se nos hizo un poco extraño.

Sega está potenciando mucho el multijugador online del juego, que a nivel de características es comparable

## TESORO NACIONAL



### ¡MUCHO OJITO!

El artefacto más atractivo que nos hemos encontrado es el Ojo que Todo lo Ve; sirve para encontrar palancas y objetos invisibles. La imagen es similar a ese ojo que aparece tras el billete de dólar norteamericano, fuente de infinidad de teorías conspiratorias.



◦ El armamento alienígena del juego es extraño, orgánico y mortal.

a cualquier otro shooter de PS3 o 360. Conocemos ya tres modos de juego: Deathmatch, Team Deathmatch y Capturar la bandera, para hasta 16 jugadores; pero seguro que hay más todavía por anunciar. También usará Wii Speak.

Cierto es que la Wii no tiene demasiados shooters de calidad, pero, ¿sólo por eso debemos premiar cualquier cosa que salga porque los mejores ejemplos del juego no están disponibles para esa misma consola? Creemos que no. Lo cierto es que, si bien *The Conduit* puede ser maravilloso a nivel técnico, bajo la superficie parece ser el mismo correpasillos que ya hemos visto cientos de veces antes; y no es muy divertido. Pero quizá, las cosas cambien...



◦ Los enemigos humanos son agentes secretos, soldados, y algún híbrido humanoalienígena.



◦ ¿A quién le importa por qué los Drudge han decidido invadir Washington? Vosotros disparad.





◦ Antes de conseguir la armadura, sois como Cenicienta, pero con ambición y ganas de matar.

PLAT. Wii DISTRIBUYE ATARI ESTUDIO CLIMAX LANZ. JUNIO 2009

# OVERLORD DARK LEGEND

Hacemos hobbits a la barbacoa, mientras les retorremos los pezones...

**A**l ser un Señor del mal, siempre se corre el riesgo de que, antes o después, un grupo de héroes puritanos se pongan sus trajes y vengan a pegarnos una paliza, acabando con nuestro

imperio de la oscuridad en un suspiro. Pero, bueno, es un riesgo aceptable en una vida llena de romper, quemar e intimidar.

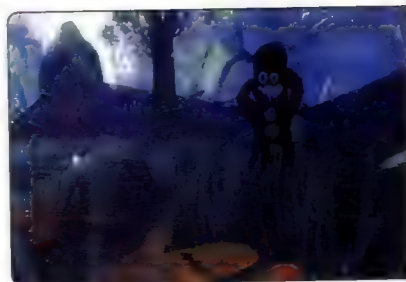
*Overlord*, que llegó a Xbox 360 y PS3 hace unos años, hizo

la pregunta: "¿Qué haríais en un reino de fantasía con una horda de demonios a vuestra disposición?"; pero él mismo se contestaría: "Romper cosas y quemar a la gente, está claro". El mundo del juego tenía una ambientación de estilo Tolkien, con sus elfos, sus hobbits rechonchos y sus enanos borrachos. La historia se centraba en perseguir y acabar con los siete héroes que habían destruido nuestro reino y nos habían dejado medio muertos; pero lo mejor de todo era desatar el caos y la destrucción, ordenando a nuestros súbditos que destrozasen casas, matasen ovejas y, lo mejor de todo, que se emborrachasen para orinar en los caminos del reino. Desgraciadamente, han

eliminado lo de orinar<sup>1</sup>, pero, en todos los demás aspectos, esta precuela exclusiva de Wii mantiene el mismo espíritu que su predecesor. Nos narra el origen del Señor del mal que protagonizó el primer juego, concretamente desde el día que cumplió 16 años y se puso por primera vez la armadura de Overlord.

## Gnar!, tío

Una vez metidos en el traje, tendremos a nuestra disposición un puñado de demonios liderados por Gnar!, nuestro pequeño asistente personal, para que asedien un castillo y lo conviertan en una de nuestras propiedades. Al principio, nos preocupaba un poco el sistema de control, pero podemos afirmar que lo



◦ El primer juego fue divertido, pero le faltaba un ingrediente vital: el hombrillo de jengibre de Shrek. Pobre, que ha perdido sus botones.



◦ ¿Alguien quiere un poco de tarta de hobbit? Uhm, casi que no, gracias. Tienen pelo en los pies y viven bajo tierra; sería canibalismo.



<sup>1</sup> Una víctima más de la imagen familiar de la Wii. <sup>2</sup> Al pedirles que destruyan un calabazal, algunos decidirán ponérselas en la cabeza. Qué cumiños.

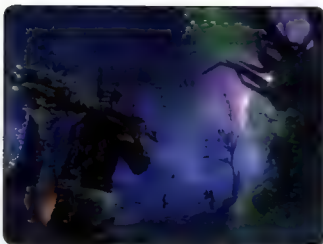




## “PODREMOS ROMPER COSAS CON UN HACHA ENORME”

de apuntar y seleccionar se ha convertido en una alternativa satisfactoria. Básicamente, si hacemos clic sobre algo con el cursor, nuestros demonios irán/romperán/matarán lo que quiera que haya allí.

Mientras nuestras huestes están ocupadas rompiendo cosas, o poniéndoselas de sombrero<sup>2</sup>, podremos dirigir al Overlord con el nunchaco,



Se han reciclado unos cuantos escenarios, pero este bosque oscuro parece ser completamente nuevo.



El Overlord tiene unos cuantos conjuros propios, como ataques de fuego y rayo. ¡Mola!

destrozando cosas con nuestra gigantesca hacha. Para impresionarnos, de vez en cuando nuestros demonios nos traerán regalos en forma de tesoros o de fuerza vital (la moneda que nos permitirá invocar a más demonios), gritando nuestro nombre y dando muestras de su devoción. En el original, se podía tener hasta 50 criaturas que nos siguiesen fielmente, y esperamos que se mantenga el número en esta versión. Y si os cansáis de ellos, siempre podréis sacrificarlos para recuperar vida.

### Huestes

Hay cuatro tipos de demonios: los marrones son los

Sacrificad sin miedo a las huestes. Son feas y no saben beber

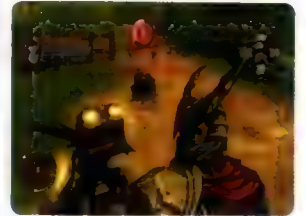
El demonio rojo puede reconocerse por su olor a chamusquina y sus ataques de fuego a larga distancia.

guerreros; los azules son los que pueden entrar en el agua sin morir; los verdes sobreviven e infligen daño de veneno, y los rojos son hábiles con el fuego. Los puzzles suelen basarse en elegir a un grupo que se encargue de un obstáculo para seguir adelante. No tendremos ni que mover un dedo si no nos apetece, dado que ellos en masa son mucho más fuertes.

Codemasters ha insistido mucho en que *Dark Legend* no es un port, sino que es un juego completamente nuevo, creado desde cero para la Wii; pero nos recuerda mucho al

## A TODA MARCHA

Una nueva habilidad, sólo para la Wii



### MUÉVETE, MUÑECA

El Overlord, insatisfecho con la humillación, puede lanzar a sus huestes con un fuerte movimiento del Wiimando, convirtiéndolas, básicamente, en granadas vivas. Mandad al pequeño bicho volando hacia los enemigos, y observad los explosivos resultados.

juego original. Ojo, que lo decimos con la mejor de las intenciones. Gráficamente, el juego de la Wii se puede comparar con el de Xbox 360, y las acciones de los demonios son idénticas e igual de satisfactorias. Con las ganas que les tenemos a esos malditos elfos, estamos ansiosos por que llegue cuanto antes el mes de junio y sembrar el terror en el mundo. ©







# PREVIEWS

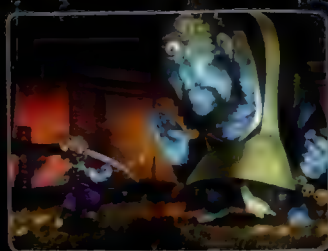
MURAMASA: THE DEMON BLADE



**¡Hazte con todas!**  
Hay 100 espadas por encontrar, cada una con diferentes ataques especiales y características.

**Brrr** Esas alas, esos pelos... es como mezclar los monos voladores de Oz con Steve Martin.

**¡LO HEMOS PROBADO!**



• Los combates contra jefes son bastante tradicionales: aprender la rutina, esquivar los ataques, atacar.



• Muramasa puede competir a nivel frenético con Viewtiful Joe. Moviremos y blasfemaremos mucho.

PLATAFORMA WII DISTRIBUYE RISING STAR ESTUDIO VANILLAWARE LANZAMIENTO PRIMAVERA 2010

# MURAMASA THE DEMON BLADE

La fusión entre *Ninja Gaiden* y *Wario Land* promete ser el juego más bello de 2009 2010...

**Q**ué haríais si sólo os quedasen 10 minutos de vida? Entre nosotros, David atacaría la máquina expendedora, cogería todas las chokolatinas y se pasaría sus últimos segundos engulléndolas bajo la mesa. ¿Que a qué viene esto ahora? Pues a que la demo de *Muramasa*, pensada para partidas rápidas en el Tokyo Game Show, sólo nos da 10 minutos para disfrutar de sus delicias. Menos da una piedra...

**Un minuto:** Vanillaware<sup>1</sup> ha creado un juego de belleza sin igual; un mundo 2D dibujado a mano muy rico, un baño de color que nuestros ojos agradecen. Las 2D permiten ese diseño artístico tan intrincado que fracasaría en un juego 3D. La demo comienza en un bosque de bambú, que se permite lujos de scroll parallax<sup>2</sup> sobre un fondo estático, ofreciendo una gran sensación de profundidad.

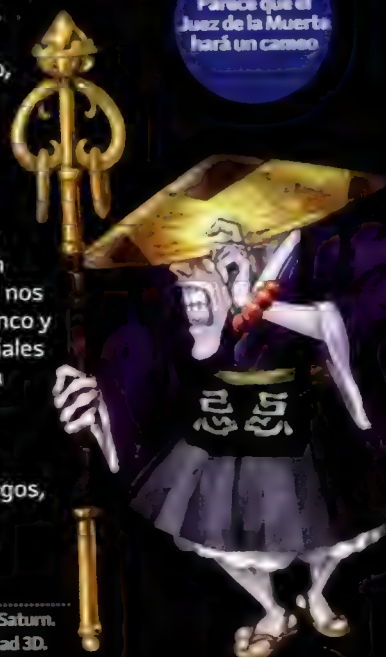
## La fuerza de diez minutos

**Dos minutos:** Nuestro ninja (podremos elegir entre Momohime o Kisuke) se enfrenta a oleadas de enemigos que le asaltan a cada pocos pasos. El combate se reduce a una lista de movimientos bastante corta, pero aplicada con precisión quirúrgica. Con el botón A y el analógico tendremos de sobra para desatar distintos tipos de ataques.

**Tres minutos:** Se rompe nuestra espada. No pasa nada: tenemos dos más. Nuestros filos se deterioran con el tiempo, así que deberemos rotarlos para que se recuperen. Además, cada espada tiene su propio movimiento especial. La espada roja golpea varias veces a un mismo enemigo. La azul nos permite dividirnos en cinco y atacar. Eso sí, los especiales consumen la mitad de la vida de la espada.

**Cuatro minutos:** Llegamos a una ciudad tranquila; no hay enemigos, pero sí un montón de puertas con flechas de entrada brillantes.

Parece que el Juez de la Muerte hará un cameo



<sup>1</sup> También han creado el sublime *Odin Sphere* para PS2. Empezaron trabajando en *Atlix*, en *Princess Crown* de Sega Saturn.  
<sup>2</sup> Es la técnica en la que un fondo con varias capas va cambiando de perspectiva al movernos, simulando profundidad 3D.





**“NUESTROS OJOS DEJAN ESCAPAR UNA LAGRIMILLA: ES DURO DEJAR ATRAS UNO DE LOS JUEGOS MAS BONITOS DEL AÑO”**



• ¿Por qué nuestros héroes son mucho más pequeños que sus enemigos humanos? Pobrecitos...



• Un gran juego para los amantes de lo japonés. Ojalá no se toque el estilo en la localización.



• Los escenarios son preciosos, y muy estilizados; no veremos estos sitios en los documentales de la 2.

Una forma poco habitual de afeitarse. Cada cual con sus manías...



En este juego deberemos explorar cada rincón del escenario; con la esperanza de encontrar alguna poción de vida nos adentramos en una casa de aspecto amable, con un fantasma con muy mal genio y que se pasa 30 segundos pateándonos el trasero.

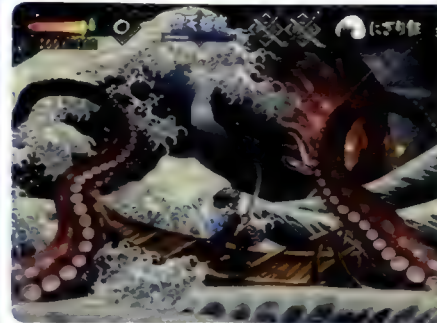
**Cinco minutos:** La demo presenta fragmentos del juego completo, para que nos hagamos una idea general. Gracias a eso, podemos atravesar una cueva sombría, subirnos a las ramas de los árboles, y correr por caminos y puentes. Los escenarios, en varias capas, crean una gran sensación de movimiento, con más scroll parallax.

**Seis minutos:** Una pausa rápida para aprender a utilizar la salud. Nos dicen que la espada demoníaca está siempre chupándonos la vida (representada por una vela). Bastará con comer tartas para reducir la caída de la cera.

**Siete minutos:** Nunca pensamos que un campo de trigo nos pondría las cosas tan difíciles. Gracias al estilo de tinta de Muramasa, consigue transmitir vida propia y una densidad adecuada al escenario.

## ¿DE QUÉ VA ESTO, PUES?

Por el amor de Jackie Chan, ¿qué está pasando aquí?



Ya habéis leído los detalles gore; ahora hablemos de la historia. El juego está ambientado en la época Genroku (un periodo de grandeza artística en Japón), y cuenta la historia de un shogun tan sediento de poder que su maldad ha corrompido el mundo a su alrededor, dando origen a las malditas espadas demoníacas. Nuestros dos héroes parten en busca de esas espadas para usarlas contra los demonios del inframundo que pululan por la Tierra.

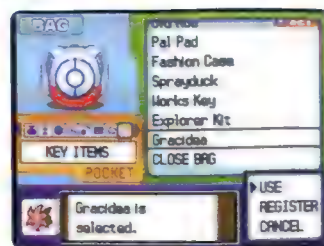
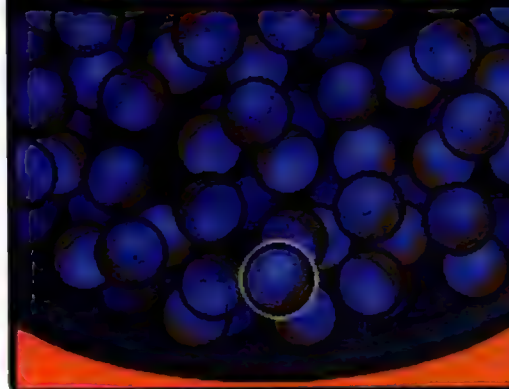
## Quedan dos minutos

**Ocho minutos:** Atrás quedan los clanes ninja; tocan enemigos sobrenaturales. Lo que parecen ser paraguas saltarines, son en realidad geishas de la muerte ocultando sus intenciones. Peor todavía es la gran bola de polvo que se divide en 20 microversiones de sí misma, plagando la pantalla. Por no hablar del gigantesco jefe final, un demonio rojo que parece el Satanás de South Park.

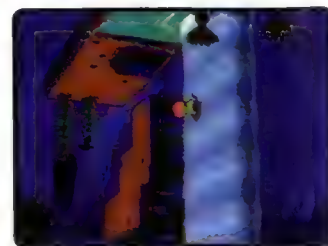
**Nueve minutos:** Avanzamos rápidamente hacia nuestros últimos segundos de juego, cuando nos encontramos que un nivel en una cueva tiene múltiples salidas. Siguiendo con el espíritu explorador del juego, habrá varias rutas en cada escenario, de las que dependerá el mapa que podremos ver. Los viajes de Momohime y Kisuke también serán diferentes, por lo que el juego será el doble de largo.

**Diez minutos:** Y así termina la demo, con una imagen de Kisuke sobre las olas del océano. Nuestros ojos dejan escapar una lagrimilla en la despedida; es duro dejar atrás uno de los juegos más bonitos del año. Y pensar que quedan tantos meses...





o Tener una mochila bien equipada será un elemento clave para vencer en los combates más complicados.



o Hay tantos pokémon que para decidimos cuáles usar acabaremos subiéndonos por las paredes.

PLATAFORMA DS DISTRIBUYE NINTENDO ESTUDIO GAME FREAK LANZAMIENTO 22 DE MAYO

# POKÉMON PLATINO

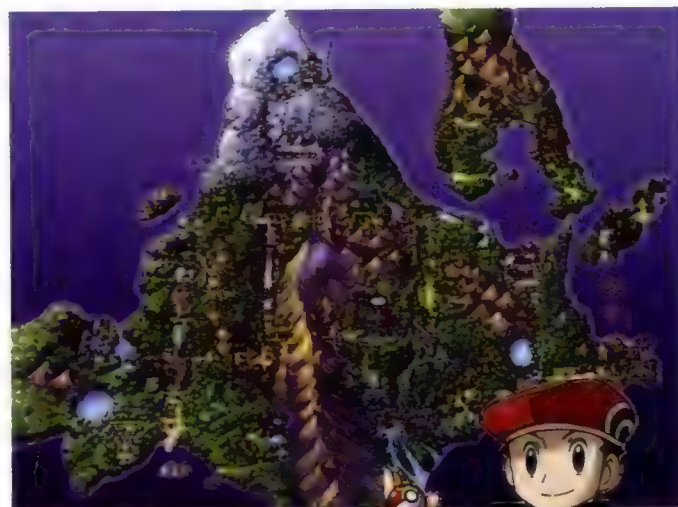
## El Pidgeot de los huevos de oro

**N**o hay tres sin cuatro. Desde que en 1998 salieran *Pokémon Rojo y Azul* para la Game Boy<sup>1</sup>, ha sido tradición que poco después de la salida del tándem, ya clásico, de esta saga, se estrenara un tercer juego que completaba a los otros dos, añadiendo nuevas especies de pokémon, arreglando pequeños fallos o mejorando facetas del juego. Ocurrió con *Pokémon Amarillo*, *Pokémon Cristal* y *Pokémon Esmeralda*, así que la cuarta generación de Pokémon no se podía quedar sin ser una trilogía, y así nace *Pokémon Platino*, la versión revisada y mejorada de los magníficos Perla y Diamante.

### ¡Hazte con todos!

Los primeros compases en un juego de Pokémon ya son un verdadero clásico. Una villa tranquila con un afamado profesor de pokémon que vive al lado. Nosotros somos unos jóvenes entusiastas que tenemos muchas ganas de ser entrenadores. Junto con nuestro mejor amigo, y futuro rival, recibiremos de él nuestro primer pokémon y el siguiente paso será salir de nuestra aldea para explorar mundo y conseguir tantos de estos seres como podamos, derrotando de paso a los ocho jefes de gimnasio repartidos por el mundo y combatiendo contra los ambiciosos planes de una malvada organización.

¿Qué novedades encontrará un amante de los Pokémon en este cartucho? A la ya de por sí larga lista existente de especies (cerca de quinientas), se han añadido nuevas formas para algunos de los



más poderosos, como Shaymin, que aparece accesible en sus dos formas, Rotom con cinco de ellas y Giratina en su forma original, que presta su imagen para la portada del juego.

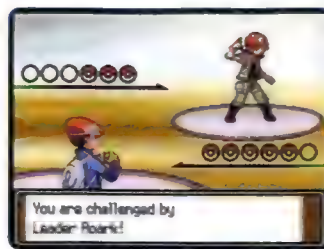
A estas nuevas adquisiciones hay que sumar una larga lista de mejoras, tanto jugables como de contenido. Vuelve el Frente Batalla, con cinco zonas diferentes, donde podremos conseguir nuevos pokémon para mejorar nuestro equipo o ganar puntos para comprar

El uniforme de entrenador no deja de ser algo afrancesado.



<sup>1</sup> A Ash ya le ha dado tiempo de terminar la carrera y echarse novia. Pikachu está bien, gracias por preguntar.





## LA ESENCIA DEL JUEGO

Pokémon resumido en una sola imagen



Dos adversarios frente a frente, ambos experimentados y en tensión. Hemos cogido a un pequeño Chimchar y nos hemos ocupado de entrenarlo, de que no pase frío y hambre, de que se ejercitara día a día y no quemara las cortinas hasta convertirse en un fornido y apuesto Infernape capaz de enfrentarse a cualquier criatura que se cruce en nuestro camino.

A partir de ahí todo se decide en un único combate. ¿Podremos enfrentarnos al terrible poder de los pokémon legendarios? ¿Podremos derrotar al misterioso Giratina? La respuesta dentro de poco.

## "SE HA REVISADO AL ALZA LA DIFICULTAD GENERAL DEL JUEGO OBLIGÁNDONOS A PREPARARNOS PARA LOS COMBATES"



accesorios y nuevas habilidades. La Plaza Wii-Fi aumenta su número de usuarios a veinte y podremos grabar vídeos de nuestras batallas para compartirlos. Además, se han añadido pequeños minijuegos; no todo es luchar.

### Lavado de cara

El apartado visual ha recibido ligeras mejoras, tanto en los escenarios como en las animaciones de las batallas.

Las rutas y las ciudades tienen nuevos modelos y colores y han cambiado las bases del Equipo Galaxia, así como el diseño de algún gimnasio.

También se ha revisado la dificultad general del juego, obligándonos a prepararnos para los combates y a no avanzar a lo loco, aunque sin limitar nuestra libertad de

movimientos. Esto alarga la historia principal del juego, lo que no es en absoluto una mala noticia. Aunque es cierto que lo que convierte a este título en eterno es la posibilidad de competir y compartir con nuestros amigos.

Pokémon Platino no es un juego exclusivamente dedicado a los aficionados a la saga, sino



● Ocho gimnasios y ocho medallas para mostrar nuestra valía como entrenadores.

a los amantes del rol y la lucha por turnos. Hay la suficiente variedad de contenido como para volver loco a cualquiera, pero todos los elementos están presentados con inteligencia para no abrumar. El sistema de combate es muy sencillo e incluye variaciones, como la lucha por equipos. Sólo el hecho de poder cambiar en cualquier momento a tu luchador por otro de los cinco que tengas a mano imprime variedad a los combates, obligándonos a adecuarnos a nuestro rival, ya sea hombre o máquina.

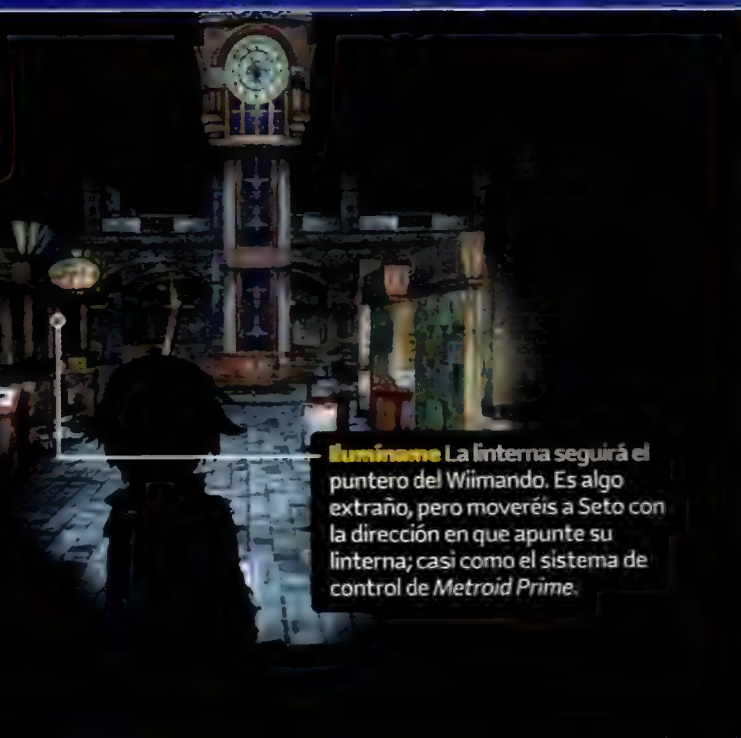
Estamos deseando poner nuestras manos<sup>2</sup> sobre la



2 Ramón ya le habla a su planta: la llama Charmander. El pobre todavía se hace un lío.



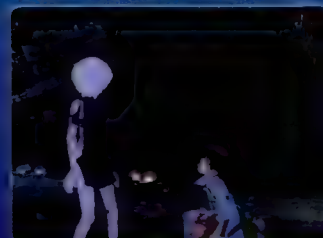
**¡LO HEMOS  
PROBADO!**



**Iluminame** La linterna seguirá el puntero del Wimando. Es algo extraño, pero moveréis a Seto con la dirección en que apunte su linterna; casi como el sistema de control de *Metroid Prime*.



• El título completo de *Fragile* es *Farewell to the Ruins of the Moon*. Vais a ver la luna con otros ojos...



• Según parece, en el futuro habrá escasez de tela; es la única explicación posible a ese trajecito.

PLATAFORMA Wii DISTRIBUYE NAMCO BANDAI ESTUDIO TRI-CRESCENDO LANZ. POR DETERMINAR

# FRAGILE

¿El fin del mundo tal y como lo conocemos?



Jo, qué rodilleras más majas nos esperan después del apocalipsis

**H**ay una frase que odiamos: "Parece divertido. Para ser un juego de la Wii". Es un cumplido convertido en insulto, obra de una mente que lleva digeridos demasiados marines espaciales en alta definición. Pero si les pones *Fragile* (una aventura en la que Seto recorre en solitario una ciudad postapocalíptica), toda esa negatividad desaparece. *Fragile* es tan bueno que hasta los detractores se ven obligados a reconocerlo.

## Al grano

*Fragile* consigue ofrecer una gran atmósfera. Jugar la carta del mundo postapocalíptico suele implicar montañas de escombros y mutantes; pero en Tri-Crescendo tienen otra visión más agradable de las cosas. La ciudad es parte de un mundo abandonado, no

una distopía destrozada; la gente, simplemente, se marchó de allí. Maletines en el metro, grafitis en las puertas de los baños, periódicos a medio leer en los bancos... no son los restos de un mundo tras el lanzamiento de misiles. Hay pocos niveles que no estén iluminados por la luna; su importancia se nos presenta ya en el tutorial inicial, en el observatorio, cuando Seto abandona el recinto y se encuentra con un parking medio inundado que recuerda a un estanque. Diseñado con una técnica

que es casi, pero sin llegar a serlo, cel-shading (dibujado a mano, pero sin aspecto de dibujos animados), es uno de los juegos más bellos que hemos visto.

Fieros perros recorren la ciudad y están ansiosos por pegarnos un buen mordisco. Seto puede enfrentarse a ellos con instrumentos que ha recogido por el mundo, o que ha comprado a un extraño y misterioso vendedor (ver En la Pollería), pero no contéis con catanas, porque lo más parecido que nos hemos encontrado fue



• Dadas a las premisas, ¿veis algo que os emocione, temiendo a la vez a lo desconocido?

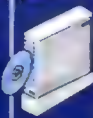


• ¿Esta es nuestra amiga del secundario? ¿Y esa fuente negra?



1. Una ambientación de ciudad abandonada y un mundo postapocalíptico que se ve a través de los ojos de un personaje. El juego es una aventura en la que Seto recorre en solitario una ciudad postapocalíptica, toda esa negatividad desaparece. *Fragile* es tan bueno que hasta los detractores se ven obligados a reconocerlo.





• Posteriormente, encontraréis lanzas, hachas y armas de fuego para mejorar el arsenal. ¡Tomad ésta, dinofantasmas!

una espada de kendo de madera. Las ramas de los árboles serán lo habitual.

Los combates en tiempo real podrían estar algo mejor, ya que los indicadores de HP son difíciles de leer, y su desarrollo es caótico. Las tácticas de los enemigos suelen basarse en dar

de palo, no tendremos grandes retos.

### En antena

*Fragile* no se basa en los combates. Se trata de contar una historia. En un mundo muerto, Seto se encuentra con muy poca gente. Lo habitual serán chicas pálidas,

Para oír la radio, deberemos acercarnos al Wiimando a la oreja, y se escuchará a través del altavoz, con un efecto de interferencias para resultar más realista. El altavoz ofrece varios usos estéticos, como reproducir sonidos extraños, cada vez más intensos según nos acercamos a la fuente.

## “SIN EMBARGO, FRAGILE NO SE BASA EN LOS COMBATES. SE TRATA DE CONTAR UNA HISTORIA”

vueltas, como es el caso de los perros, que se ponen a correr en círculos a nuestro alrededor antes de atacarnos. Las armas se deterioran con el tiempo, pero, salvo cambiar

mercaderes y niños fantasmales. Su mejor amiga será una radio y una voz femenina que le guía por el camino. ¿Quién es esa mujer misteriosa, y cuáles son sus intenciones?

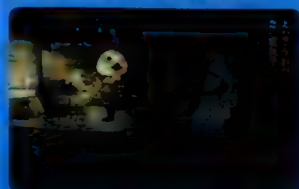
Descubriremos que nuestra compañera de juegos fantasmal está unida a una serie de efectos personales, que nos llevarían hasta su habitación. Al cogerlos, podemos escuchar charlas del pasado y vivir recuerdos ocultos, gracias a lo cual podemos empezar a comprender la historia de esta ciudad fantasma. Hay muchos detalles inteligentes en *Fragile*: la



• Si quieres ver más de *Fragile*, visita [www.fragilegame.com](http://www.fragilegame.com) o busca el juego en tu tienda favorita.

## EN LA POLLERÍA

No, no van por ahí los tiros, guarrones. Es que el tendero es un hombre con máscara de pollo.



Al recorrer el mundo, sólo os encontraréis con este extraño mercader y sus terroríficos ojos rojos y brillantes. Sin duda, fue a la misma universidad que el Buhonero de *Resi 4*.

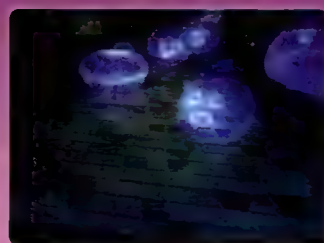


Un toque encantador: los objetos se representan como sellos, y en el inventario sólo cabe un determinado número. Las interrogaciones podrían ser oro, o botas de mendigo.



Si resulta que era oro, cabezapollo nos los intercambiará por armas y comida saludable. Cada objeto que encontremos quedará registrado en la libreta.

forma de presentar un mundo abandonado, el apartado gráfico, la presentación del argumento... Detestamos nuestras limitaciones lingüísticas en japonés, pero a nivel jugable estamos muy satisfechos. ☺



• Mas allá del primer capítulo de *Fragile*, el juego se divide en tres partes.



• La historia continúa en *Fragile 2*. Continúa cuando en *Fragile* morimos en una batalla.



**¡NUEVO JUEGO Wii!**



**Pastel de monstruo**  
El juego se basa en trocear criaturas en montañas de miembros y sangre. Fijo que será para mayores de 18.

PLATAFORMA Wii DISTRIBUYE EA ESTUDIO EA LANZAMIENTO POR CONFIRMAR

# DEAD SPACE EXTRACTION

Fusión de terror y cirugía estética

**E**lectronic Arts triunfó el año pasado con *Dead Space* para Xbox 360 y PS3, aunque llegaría en medio de una auténtica avalancha de juegos de calidad, por lo que pasaría más inadvertido de lo que se merecía por su calidad<sup>1</sup>.

Puede que a la versión para Wii le vaya mejor. A diferencia del original, *Extraction* es un shooter "guiado" en primera persona, por lo que no podremos recorrer libremente los escenarios. Sí será posible interactuar con objetos, y según lo que hagamos durante los niveles, usaremos rutas alternativas.

Recuerda mucho a un juego tipo *The House of the Dead: Overkill*, pero *Dead Space* tiene un ritmo mucho más lento, cuya emoción proviene de los enemigos que salen de la nada

y de repente, en vez de estar todo el rato disparando.

El original está ambientado en una gran nave espacial enviada en busca de minerales valiosos en un planeta lejano. Tras descubrir un artefacto misterioso, la tripulación muta en unos monstruos horripilantes, y un hombre debe devolver la reliquia al planeta antes de que una secta se la lleve para infectar la Tierra.

## Anteriormente...

*Extraction* es una precuela ambientada en la superficie del planeta, antes de que llegue la ayuda, así que podremos ver más sobre el lugar de donde salió el artefacto y qué pasó con los mineros que lo encontraron.

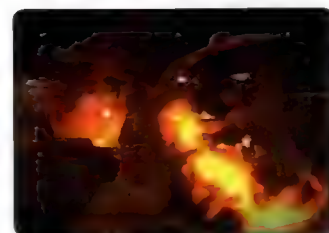
También podremos desmembrar a los monstruos

con un arma que se puede orientar en vertical u horizontal. Para acabar con los necromorfos, lo mejor es disparar a las extremidades, pero nunca a la cabeza, ya que eso sólo los pone de mal humor.

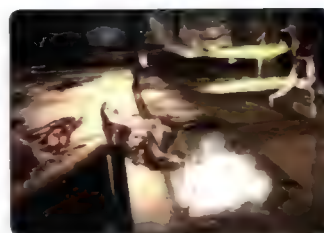
*Extraction* luce un gran aspecto, y cuenta con un modo para dos jugadores, pudiendo compartir el terror con un amigo, así como las zonas de gravedad cero<sup>2</sup>. Prometedor. ©



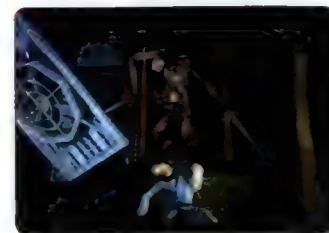
o Esto es lo que pasa cuando trasteáis con artefactos alienígenas. Si encontráis uno en el patio, malo.



o Algunos necromorfos son altamente inflamables, aunque en el original el combustible era escaso.



o Cortadle las piernas y mirad cómo el torso se arrastra hacia vosotros. Dejadle sin brazos también.



o Al limitar el juego a unos cuantos caminos, EA puede potenciar la calidad visual. Tiene muy buena pinta.



<sup>1</sup> Estuvo bastante tiempo en desarrollo para la primera Xbox, pero luego se adaptó a las nuevas consolas. Sabiendo eso, ¿por qué no tuvimos el juego completo en Wii? <sup>2</sup> En el original, había muchas secuencias de gravedad cero, que nos permitían saltar al techo con las botas magnéticas, y había zonas sin aire. ¿Lo veremos también en Wii? Tal vez.





**¡Guerra de palos!** El kendo es uno de los diez deportes, y la forma más civilizada de jugar con espadas que conocemos. Dos golpes limpios ganan.



En el esquí debemos mover el Wiimando con ritmo para dirigir al esquiador antes del salto ganador.



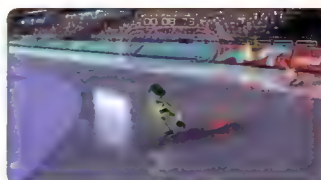
Nunca creímos que llegaría el día en que veríamos natación sincronizada en una consola. Muy, muy raro.



Las pistas de las carreras de superbike son bastante difíciles, aunque solo hay tres.



Tenéis que coger el mando como un dardo pero también necesitáis pulsar B, así que es un poco complicado.



Nos peleamos con el patinaje de velocidad basado en el ritmo, pero igual es porque pasamos del tutorial.



La petanca es uno de los mejores juegos, con controles como los del golf de Wii Sports. Y con más Adidas.

PLATAFORMA WII DISTRIBUYE KONAMI ESTUDIO HUDSON LANZAMIENTO MAYO 2009

# SPORTS ISLAND 2

Como el canal de deportes, pero con más juegos de pelota

**L**o cierto es que nos gustó el primer *Sports Island*. Proporcionaba una agradable variedad de actividades deportivas que utilizaban controles simples pero eficaces, e introdujo el curling en el mundo de los videojuegos. Algo bueno, digáis lo que digáis.

Por desgracia, el curling ha desaparecido en la secuela, reemplazado en espíritu, que no en esplendor, por la petanca. De hecho, los 10 deportes son nuevos, aunque todos estén relacionados con los del juego anterior.

## Sombra en el agua

El año pasado teníamos voley playa; este año, balón prisionero. En vez de tiro con arco, dardos. Los palos de esquí se cambian por tablas de

snowboard. El tenis sustituye al bádminton; etc.<sup>1</sup> La "sorpresa" del año pasado era el patinaje artístico, donde podíais realizar los movimientos con el Wiimando cuando aparecían las piruetas para trazar vuestro camino al éxito. Aquí se riza el rizo: natación sincronizada.

¿Que si es un deporte? Es olímpico, así que debe serlo. En la piscina aparece vuestro avatar con un anillo alrededor. Otros anillos aparecen un poco más lejos y empiezan a cerrarse como en *Ouendan*. Cuando los anillos se encuentran, moved el Wiimando y realizaréis un movimiento. A no ser que calculéis mal los tiempos, claro. Con la música clásica de fondo es, en cierto modo, hasta terapéutico.

Todo es muy sedante (o mortalmente aburrido, según vuestro punto de vista) en la piscina y en la pista de bolos, pero hay mucha acción en la pista de hockey sobre hielo y las carreras de velocidad. Como con el juego anterior, los eventos están equilibrados, y el modo principal de 10 eventos ofrece un buen ritmo.

## Liga de campeones

También podéis participar en un solo evento contra equipos controlados por la máquina. Hay una gran cantidad de opciones en el juego, desde el nivel de dificultad hasta el número de rondas por evento, pero todo esto estaba ya en el anterior. Es mejor jugarlo con amigos, pero no discutáis por el color de vuestros bañadores.<sup>2</sup>

## ¿ISLA FANTASÍA?

Obviamente, el primer *Sports Island* fue un éxito; de no ser así, no tendríamos una secuela. ¿Habrás más? Quizá. Si es así, esperamos que añadan algo picante a la lista de juegos. Queremos ver un juego de planchado extremo, sumo, carreras llevando a las esposas a la compra, carreras de camellos, y una tomatina. ¡Y que vuelva el curling, por supuesto!



Demasiados pasteles en las oficinas de NGamer.

<sup>1</sup> El fútbol se convierte en hockey sobre hielo, el supercross en carreras de velocidad, el patinaje de velocidad en carreras de karts, y el baloncesto deja su plaza al... kendo. Vaya, eso nos arruina la teoría. <sup>2</sup> Todos los equipos son iguales, sólo cambia el color.





○ Recoge estrellas golpeando en el momento justo y acumúlalas para asestar el especial. No te atontes, que te las pueden quitar a leches.



○ ¿Tan difícil era utilizar una cámara como ésta? Next-Level no la ha inventado, pero cierto es que la ha "clavado" en esta versión.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NEXT-LEVEL GAMES **LANZADO** 22 DE MAYO

# PUNCH-OUT!!

## Y no tiene admiraciones suficientes

**E**n NGamer estamos creando el primer club de fans de Next-Level Games<sup>1</sup>. Tienen algo del sabor de los clásicos pero llevado a las consolas Nintendo. Eso sí, con estilo propio. No nos lo estamos inventando: podría decirse que los juegos de fútbol de Mario, únicos en su especie, son un homenaje moderno a la forma de juego de *World Cup*, pero con *Punch-Out!!* el trabajo ha sido directo y muy arriesgado<sup>2</sup>. Tras vencer a los primeros rivales presentados al público, Little Mac nos cerciora por teléfono que lo del club de fans es una apuesta segura.

## Boxeo de ayer, boxeo de hoy

Aquí no se ha hecho una adaptación a lo loco (pero sí alocada, claro), no se ha creado un control de tal profundidad que haya que estudiarse el tutorial, porque *Punch-Out!!* va de sencillez, de aplicación segura del concepto derecha-izquierda que tan bien quedaba en la limitada era de los 8 bits.

Esos golpes pueden ser tus manos, reconocidas por Wiimando y nunchaco en una de las mejores implementaciones que hay para llevar a la pantalla los gestos de puñetazo, recogidos en el juego con precisión y agilidad, haciendo de *Wii Sports* un recuerdo para olvidar. Y también pueden ser, como fuera en la NES, la pulsación alternada entre los botones 1 y 2, para felicidad de los nostálgicos. Bloquear/esquivar lo lleva la palanca/cruceta, y A activa el golpazo especial.



○ Sólo le falta un cartel luminoso. Pero no te confíes: sus puños-sandía pueden hacerte picadillo.



○ Los rings parecen similares entre sí, pero la oscuridad dejará el protagonismo al combate de dibujos.



Aparte del control, un buen *Punch-Out!!* debía recuperar el proceso de tuya-mía hasta encontrar el punto débil del rival, y de momento no podemos estar más contentos con lo visto, calculando tiempos, esquivando, asestando golpes en momentos clave y, sobre todo, viendo la expresión de cada personaje caricaturizado tanto en su apariencia como en su estrategia.

Nintendo promete cantidad de material de juego, y NGamer promete uso opcional de la Wii Balance Board. Ya entrenamos para disfrutar con esta parodia y confiamos en que el estudio sepa ajustar tan bien el multijugador y la dificultad como en anteriores trabajos. ©



<sup>1</sup> David no deja de recordarnos que tuvimos que hacerlo ya cuando el *Mario Football* de GameCube...

<sup>2</sup> Consultad el especial retro de la serie en NGamer 16 para haceros una idea de su legado. ¡Los fans no consentirán ni un despiste!





o Active tiene un modo cooperativo: el dolor compartido es menos dolor, ¿o no?

o Si decides rajarte, siempre puedes saltarte un ejercicio.



PLATAFORMA WII DISTRIBUYE EA ESTUDIO EA CANADÁ LANZAMIENTO 20 DE MAYO

# EA SPORTS ACTIVE


Estar en buena forma física cuesta, y aquí vas a empezar a sudar

**C**on *Wii Fit* se plantearon algunas dudas sobre si era un videojuego o simplemente software de entrenamiento que utilizaba una consola. Con *EA Sports Active* la pregunta es hasta qué punto este programa de entrenamiento se puede considerar un juego. Es cierto que incluye algunas opciones que pueden llevar a considerarlo como tal<sup>1</sup>, pero lo cierto es que aquí se trata de ejercicio puro y duro, sin enmascararlo bajo la excusa de mejorar tu punto de equilibrio ni conseguir ningún nirvana físico-mental.

La primera vez que juegues deberás tomarte tu tiempo, ya que tienes que decidir el aspecto de tu personaje, tu entrenador y hasta el tipo de música que quieres escuchar, además de rellenar la consabida ficha con peso, altura y tus hábitos de vida. ¡Averguénzate de no haberte movido más ayer!

## Éste sí, éste no

Hay unas tablas de ejercicios ya preparados, y lo mejor es que no tienes por qué hacerlos todos, ya que puedes descartar aquellos que menos te apetezca hacer. Eso sí, verás cómo bajan las calorías que perderás al hacer cada tabla. Más interesante es la opción de establecer tu propia selección de ejercicios. Y cuando te canses de machacarte todos los músculos, puedes hacer una encuesta sobre estilo de vida y nutrición, para comprobar cómo lo estás haciendo de mal, más que nada.

El entrenador o entrenadora va marcando el ritmo y tienes que repetir sus movimientos utilizando la detección de movimiento de los mandos de *Wii* y la *Balance Board* (de forma opcional) para ver si lo haces bien. En algunos ejercicios deberás utilizar las cintas que vienen con *EA Active*; una sirve para hacer resistencia al movimiento y la otra fija el nunchaco a tu pierna. Esto último es un detalle que se agradece, porque da la sensación de que capta tus movimientos con más precisión. En *Active* no encontrarás el mismo sentido de diversión que con *Wii Fit*, pero su nombre sí que hace honor a lo que ofrece; más que activo, estarás hiperactivo. 



<sup>1</sup> Algunos entrenamientos son deportes, pero cuando patinas no sientes que lo haces por placer, sabes que se trata de fortalecer los glúteos.



o Active incluye ejercicios relacionados con entrenamiento de baloncesto, tenis, béisbol, patinaje, voleibol y baile.



o En pantalla tienes las calorías que vas quemando y el tiempo que inviertes en cada ejercicio.



o El avatar replica tus movimientos con bastante fidelidad.

## 30 DÍAS DESPUÉS

El modo Desafío 30 Días te propone mejorar tu forma física en un mes (¿qué esperabas, que durase mes y medio llamándose 30 Días?). Cada día tienes una serie de ejercicios que el juego elige en función de cómo lo hayas hecho el día anterior. Son 20 minutos diarios. Se supone que día a día verás cómo vas mejorando y eso te animará a seguir entrenando.



o ¡Yupiii!, de vez en cuando te toca un día de descanso.





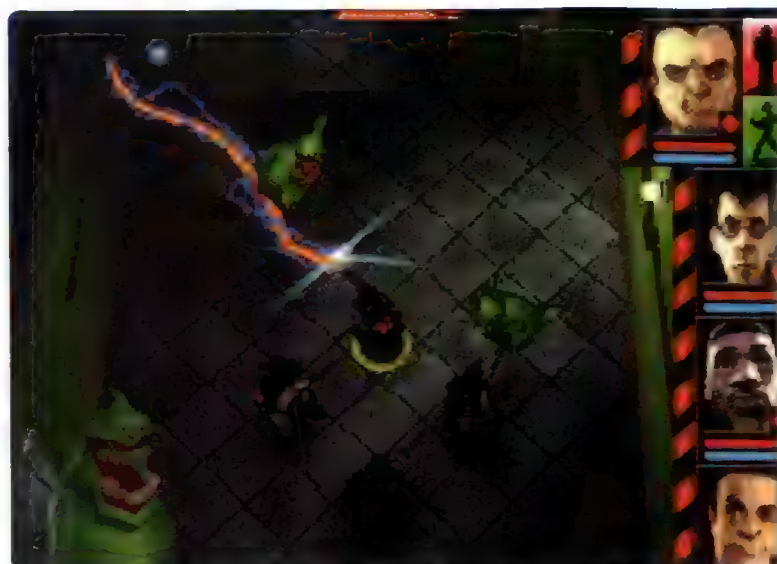
### CAZAFANTASMAS

Detectamos actividad paranormal en nuestro bolsillo trasero. Hmmm...

PLATAFORMA **DS**  
DISTRIBUYE **ATARI**  
ESTUDIO **RED FLY**  
LANZAMIENTO **19 DE JUNIO**



• Hay que encontrar objetos, comprar piezas y estar al tanto de los 4 protas.



• El puntero describe la dirección de tu rayo de protones, pero esto ya lo imaginabas.

**N**os encanta cuando se estudia cada consola en los proyectos multiplataforma. En unas partidillas a *Cazafantasmas* en su versión DS descubrimos cómo se le ha querido dotar de carácter propio en la portátil, como ocurre con la de Wii.

Primero, y más emocionante, conducimos el ECTO-1 por la ciudad (¡hasta parece que se podrá usar el

rayo desde el coche!). Después, la vista cenital aporta un toque estratégico, pues aquí sí podemos manejar a los verdaderos cazafantasmas, darles órdenes, cambiarles el equipamiento y afrontar la aventura desde la gestión de recursos y la exploración. Nos hubiera gustado disparar en primera persona, pero esta idea pinta muy original. ©

### WE ROCK: DRUM KING<sup>1</sup>

"Sin costosos periféricos", pero con algo de virus *Wii Music*

PLATAFORMA **Wii**  
DISTRIBUYE **DIGITAL BROS**  
ESTUDIO **DEL**  
LANZAMIENTO **YA DISPONIBLE**



• Weee will, weee will, ROCK YOU! Weee rock, weee rock, DRUM KING!



**E**n realidad, la idea de *Drum King* lleva dando vueltas desde que se conoció el mando de Wii. Con Wiimando y nunchaco o, más realista, dos Wiimandos, el juego invita a darle a la batería virtual con ritmo y precisión, dejando que las muñecas sean la unión con la música. Así pensado, como aquel vídeo de

demostración de Wii, es una propuesta muy sugerente.

La complicación llega cuando apetece más reto y se sigue la fórmula de *Wii Music*: como no se pueden elegir los platos con el movimiento (y no se está tocando físicamente), la operación se hace combinando botones... algo que nos preocupa mucho más que la BSO de palo. Veremos. ©



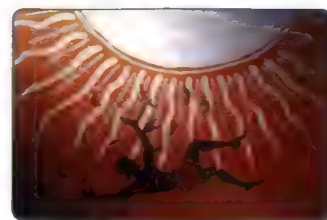
• De la especie de *Rock Band*, pero sin baquetas. Mira todo lo que hay que pensar.

<sup>1</sup> No confundir con *Don King El Boxeo* (review en este número). Ni con *Donkey Kong*, que también es de ritmo. Ni con *We-Cheer*, *Ski o Love Golf!* Ni con *Rock-Revolution*, *Band*, etc, etc, etc.

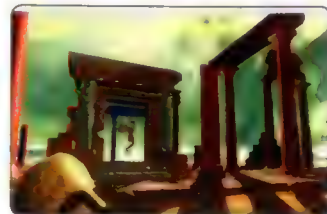




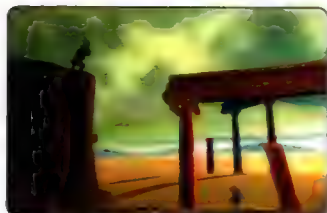
**¡Pañum!** Uno de los poderes son los rayos de Zeus para lanzar a los enemigos. Los anteriores no son tanto para el combate como para el avance por el escenario.



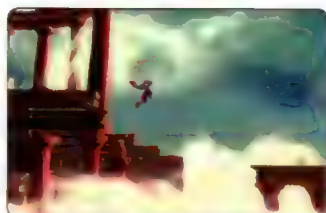
○ Ilustraciones como ésta, "tipo ánfora", cuentan el principio.



○ No dejarás de acordarte de De Chirico y Dalí durante el juego.



○ Mitología griega en enemigos con nombres tan de moda como Arpia, Hidra o Sático.



○ Planear-saltar combinando A y Z es una estrategia a dominar para las secciones más complicadas.



○ Hay efectos de luz y partículas muy finos para tratarse de un producto casi casero. Olé.



○ En la mano de los dioses. Cada uno te otorgará un poder. Zeus te habla desde su imagen en una estatua.

**PLATAFORMA** WiiWare **DESARROLLA** OVER THE TOP GAMES **LANZAMIENTO** MAYO 2009

# ICARIAN KINDRED SPIRITS

Subirá volando al Olimpo de los dioses de WiiWare

**C**ada vez que nos encontrábamos con los chicos de Over the Top<sup>1</sup> se nos contagiaba la ilusión con la que están terminando su primer juego juntos. Ciertamente, no es algo difícil considerando lo que estos cuatro todo-en-uno están conjugando en *Icarian*, porque han interpretado el mensaje de WiiWare como los mejores: lo importante es la idea, y con ella todo es posible.

## Guiño divino

Para ellos las comparaciones no son odiosas, porque siempre se han presentado con humildad y vergüenza. Que la ignorante red de redes dijera que esto se aprovechaba de los rumores de *Kid Icarus* vino bien para darse a conocer, lo mismo que luego el sistema de juego

se comparara a *LostWinds*, algo que les elogia. Pero con ver a Nyx (la protagonista) en movimiento unos minutos queda claro que éste es un juego con carácter propio y que ese carácter puede convertirlo en un nuevo clásico del Canal Tienda.

Esencialmente, se presenta un recorrido de plataformas, y desde aquí el trabajo se ha ajustado convenientemente con un control de saltos-planeos alados muy propio. Los escenarios, desolados mundos de contrastes y ruinas, parecen capaces de retar a la hora de saltar o esquivar, y de esconder suficientes extras para que la aventura se alargue.

La caída del sol tiene más significado del que parece, y mientras se acerca la noche, Nyx recorre el camino

aprendiendo nuevos poderes divinos (en el puntero) para poder encontrar a su amigo<sup>2</sup>. Un curioso sistema de físicas permite soplar viento para dirigir el fuego, impulsar a la mujer alada a cornisas imposibles o mover elementos del escenario como tirando de un cable invisible.

## Ritmo celestial

Para completar la oferta, las secciones de saltos se intercalan con problemas para seguir adelante, escogiendo la forma de protegerse o de alcanzar la salida. Pero lo que más nos atrae de *Icarian* es su forma de transmitir. Será por su cuidado acabado artístico y técnico, quizás por su forma de sugerir riesgo manteniendo la calma... o, simplemente, por su sencillez. ©

## MÚSICA DE CINE

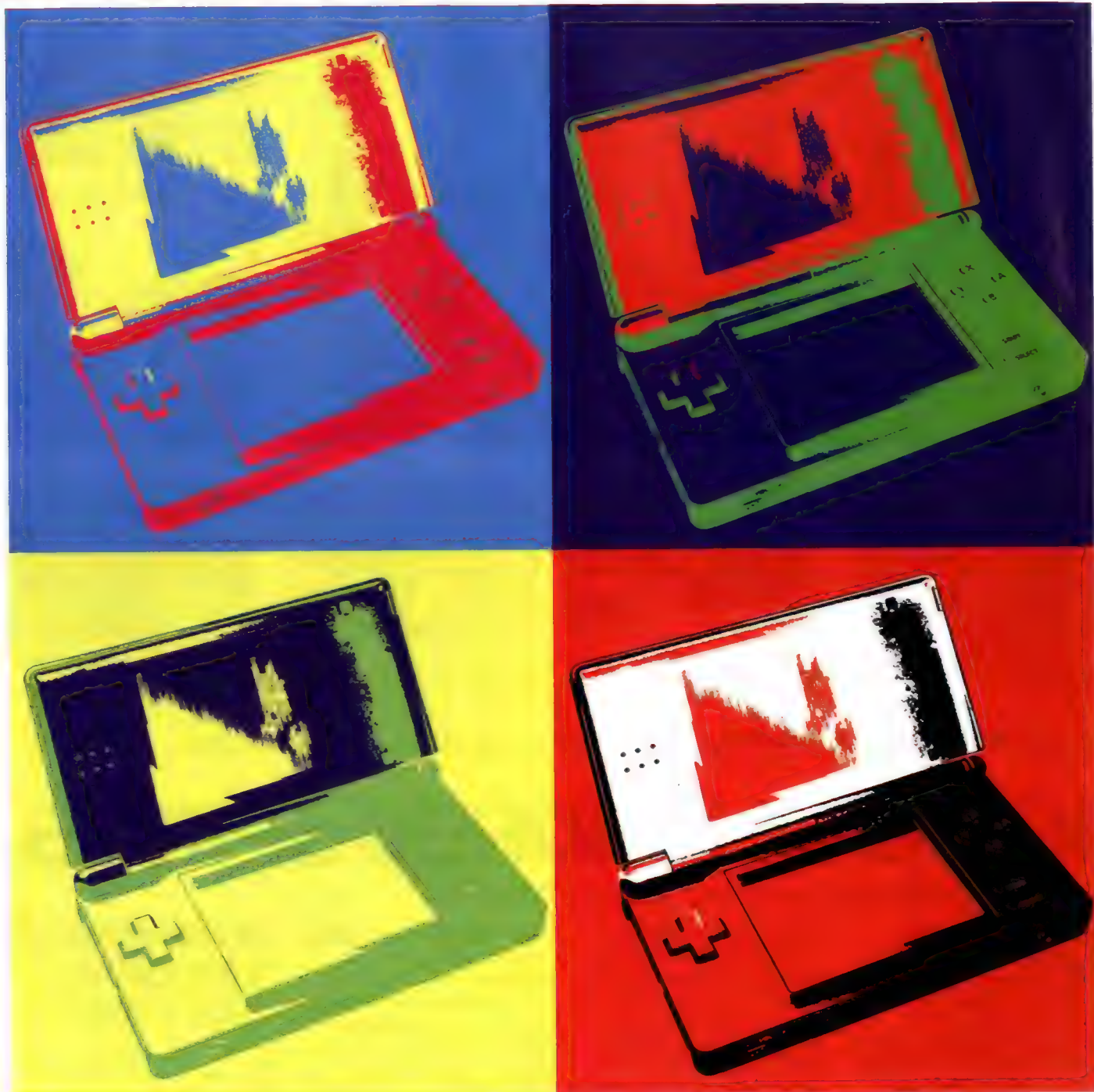
El cuarteto español dice que lo eligieron por su afinidad a los instrumentos griegos, y la verdad es que el joven compositor Steven Gutheinz parece haber aplicado con mucho gusto su ya amplia experiencia en películas y cortometrajes. Relajación, misterio, divinidad... Para muestra, una muestra: <http://tinyurl.com/caehrh>



○ Una elección perfecta para recorrer el páramo griego.

<sup>1</sup> Es lo que tiene que vivan/trabajen en Vallecas, que podemos darles la brasa cada dos por tres. <sup>2</sup> Que es Ícaro, que como sabéis se pega un batacazo desde las alturas al quemarse las alas... ¿quién le mandó al padre hacerlas de cera? ¿Cómo estará al final del juego?





# UN TOQUE GENIAL

Cuatro años, tres versiones, dos pantallas.  
Homenajeamos a las DS de ahora y de antes...





**C**uatro años con las dos pantallas. La DS, al menos para los jugadores europeos, nació hace poco más de cuatro años, el 11 de marzo de 2005, y, puestos a celebrarlo, ¿por qué no esperar a una fecha más redonda, a los cinco años que cumplirá en 2010? Bueno, "cuatro años con dos pantallas" sonaba bien. Y, más importante aún, llegan unos cuantos grandes juegos de DS para recordarnos que no importa que Wii nos maltrate; siempre estará DS para hacernos felices. DS, te ama.

Anunciada en público el 20 de enero de 2004, la DS fue un niño grandote. Pesó 275 gramos y feo, pero se hacía querer porque tenía dos pantallas y era táctil.

Por mucho que Nintendo hablase del

de DS, a 20 millones de las ventas totales de Game Boy.

Por eso Reggie Fils-Aime hizo una pausa en el escenario para disfrutar de las cifras impresionantes. Pero la DS es más que datos de ventas. Por cada *New Super Mario Bros* a la venta hay diez juegos que merecen la pena y no tienen que ver con Satoru Iwata y que son los que la han convertido en nuestra consola.

### El poder de dos

No debemos olvidar que, pese a todos los nombres que ha tenido —Proyecto Nitro, DS, DS Lite—, sus iniciales la definen: "Developer's System" ("Sistema de desarrollador"). Vale, para las madres también significa "Dual Screens" (Doble

de ideas que funcionaron mejor en una consola. Nos encanta *Link's Awakening*, pero ¿qué podías hacer en los cinco minutos que jugabas en el autobús? Como mucho, molestar a un pollo o podar un seto.

En DS nuestros favoritos se han convertido en encantadores pedacitos jugables. Siguen siendo la quintaesencia de Nintendo, pero no necesitas tanto tiempo. Los RPG son la excepción, pero la PSP está desesperada por exprimir títulos de PS2 y son pocos los que tienen un iPhone. Sólo con la DS juegas donde quieras.

Y va a seguir. Ahí están Square Enix y el dinero de *Final Fantasy/Dragon Quest*; Capcom promete más, Rockstar ha demostrado cómo hacer un gran juego en pequeño, y habrá novedades en el E3:

## "LA DS ES LA CONSOLA QUE HA CONVERTIDO UN ABURRIDO VIAJE EN TREN O UN FRÍO BANCO DEL PARQUE EN UNA BORRACHERA DE JUEGO"

atractivo físico del Artista Ahora Conocido como DS Mola (cuando la web la llamaba "de bolsillo" suponemos que hablaba del de los payasos), sólo los jugadores se sintieron atraídos al principio.

### Los datos cantan

Los gráficos no son una buena forma de celebrar un cumpleaños, pero los hechos hablan por sí mismos: 14,42 millones de DS vendidas en 2005 son una buena cantidad, pero los 21,18 millones vendidas en 2008 le deben bastante a la llegada mundial de la más fina DS Lite entre marzo y junio. Los 29,18 millones de 2007 y los 31,80 de 2008 mostraban que al público cada vez le gustan más los dispositivos finos. En total, en unos cuatro se han vendido 97 millones

Pantalla"), pero Nintendo no la nominó pensando en ellas, pensaba en nosotros. La llamó así por las mentes creadoras de juegos, para que se arriesgasen con un hardware extraño y extraterrestre que no les permitiera dormirse en los laureles.

Pero ¿lo han hecho? No siempre. Los desarrolladores son cabezotas y, si pueden hacer un plataformas malo de una película, lo harán. Pero recordemos a los que nos han hecho gritar "protesto", cerrar los ojos o convertirnos en un cartógrafo. Hemos dirigido granjas y nos hemos llenado los bolsillos de monos bailarines.

DS ha tenido un papel decisivo en que sea una realidad el juego-en-movimiento. Sí, la Game Boy nos vendió la portabilidad hace años, pero sus juegos eran versiones

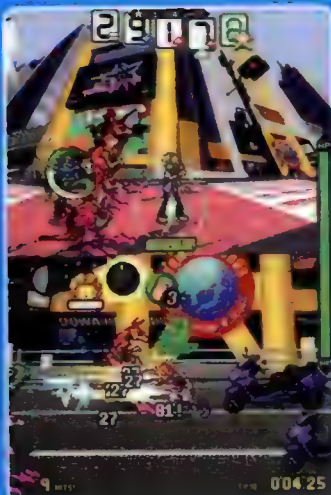
Mario, Zelda y Pikmin, ¿por qué no en DS?

Pero ya todos los meses celebramos el éxito de este dispositivo, así que vamos a hablar de los juegos que han definido la consola, la variedad de su diseño, su vínculo en Japón y las formas en que Nintendo lo ha vendido.

### La clásica fidelidad

Es la consola que ha estado ahí cuando la has necesitado, que ha convertido un aburrido viaje en tren o un frío banco del parque en una borrachera de juego. La primera que tuvo el beneplácito de mamá. La que osó cambiar el juego portátil y tuvo narices para seguir haciéndolo. Es el mejor momento para tener una DS, ¿por qué no celebrarlo?





• *The World Ends with You* es lo último en RPGs. ¡Aupa Tokyo!

**O**lvídate de PS3, que te promete un miserable *Final Fantasy* antes de 2024; los amigos de las estadísticas eligen DS: HP, MP o EXP son tan parte de la experiencia de DS como las consolas partidas. La razón es sencilla: los fans de los RPG quieren una visión amplia, y eso es más rápido en una miniescala. El tiempo y esfuerzo que supondría rehacer de

# EL RPG, TAN A GUSTITO



• Viejos RPG como *Final Fantasy III* y *IV* han revivido en DS. ¡Hurra!

*Dragon Quest IV* al *VI* excluye a las consolas de sobremesa. En gran medida, esto se debe a la obsesión de Square Enix por rebuscar en su catálogo ilustre. *Chrono Trigger* y *Final Fantasy III* y *IV* nos mostraron los cimientos del género, y el revival de *Dragon Quest* nos recuerda la serie que dio primero el salto a

Europa. Square Enix domina el panorama actual arriesgándose con la estrategia de *Revenant Wings* y el componente de tiempo real de *Crystal Chronicles*, por no hablar del cruce de ideas japonesas de *The World Ends with You*. *Dragon Quest IX* trae sus viejas ideas, sistema de turnos y montañas



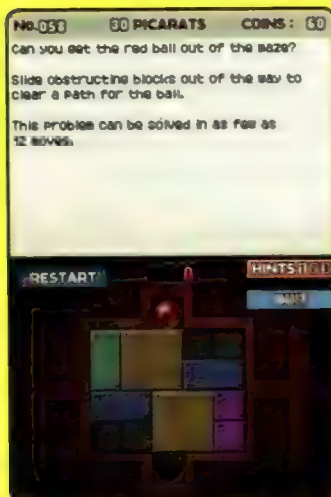
• *Dragon Quest* se está adaptando a DS.

de yenes. Es significativo que la DS acoga a la reina de todas las franquicias japonesas.

Éstos son los protagonistas, pero hay otros actores secundarios destacados; los *Etrian Odyssey*, *Rune Factory*, *Harvest Moon* o *Fire Emblems*. Y el futuro que hay ante nosotros para este año es prometedor.

## TE CUENTO UN CUENTO

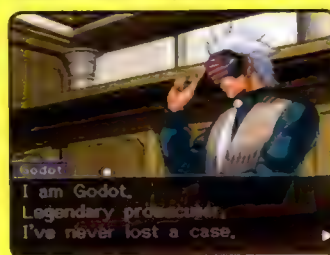
**L**as aventuras de point 'n' click se morían poco a poco, pero llegó este dispositivo para revivirlas a las pobres. Cuando se vieron las de piratas tipo *Monkey Island*, *Sam & Max* y *Day of the Tentacle* para DS con un emulador casero ScummVM no era por fastidiar a las autoridades,



• La historia basada en puzles de *Layton* fue un éxito en Navidades.

sino por unificar el género con el hardware que estaban necesitando.

Pero aquí vamos a hablar del panorama legal (aunque serían bienvenidos esos clásicos de LucasArts). *Phoenix Wright*, *Hotel Dusk*, *Another Code*, *Time Hollow* – juegos que harían llorar a los de la revista *Edge* por su pobre “interactividad” – han convertido a la consola en el mejor cuentacuentos que hay. Con esos títulos nos hemos divertido con la muerte de la mamá de un chaval, desentrañando la historia de un niño fantasma y enviado a unos cuantos a prisión, todo



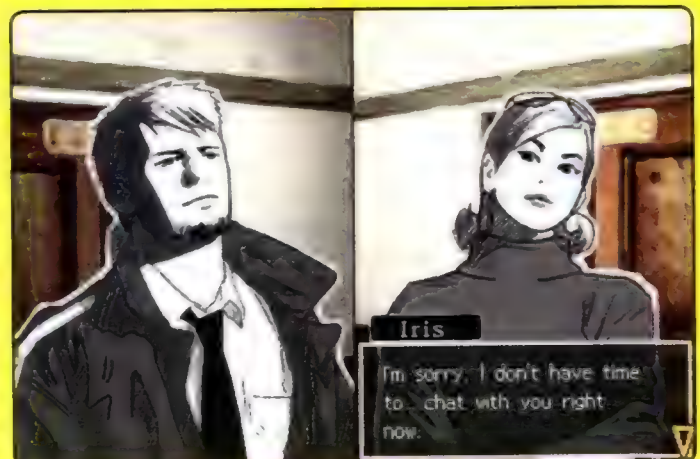
• ¿Quién habría dicho que los juegos legales podrían ser tan alucinantes?

sentados en el metro mientras vamos al trabajo.

Para el agitado importador las cosas son aún mejores. Hay todo un paraíso para lo más raro, aunque sin traducción (siempre puedes recurrir a alguna guía). ¿Qué tal un *Phoenix Wright* para corredores de bolsa, *Kabu Trader Shun*? En lugar de “protesto” pones “¡compra, compra, compra!” y

ya lo tienes. También está *Project Hacker: Kakusei*, una revisión del mundo de los hacker de ordenador.

Lo mejor es que los productores occidentales están importando estas rarezas. *Flower*, *Sun and Rain* y *Lux-Pain* han sido divertidos y desconcertantes. DS ha sido el Jesucristo que ha resucitado al Lázaro del point ‘n’ click.



• *Hotel Dusk* llevó al límite el “juego libro” al hacerte coger la DS en vertical.



# A VUELTAS CON LOS PUZZLES

**A**unque el PC sigue siendo el hogar de los puzzles, la DS le está pisando los talones. Hemos tardado casi dos años en terminarnos por completo *Picross DS*. Ya no nos quedan elefantes pixelados ni máquinas de café, pero no hay problema, quedan muchos *delicatessen* en los que invertir

nuestro tiempo libre. Ten la seguridad de que Nintendo pulirá las viejas joyas para todas las edades y las convertirá en gemas nuevas. *Tetris DS* es la versión definitiva de los bloques que giran, *Puzzle Planet League* es la rapidez hecha *stylus* y sólo el cielo sabe por que *Picross* no permite

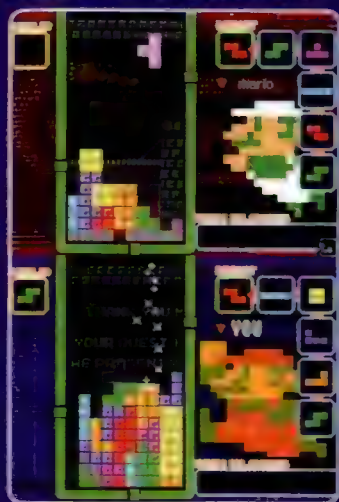
modelar bloques sin un cincel de plástico. Los importadores afirman que hay versiones superiores en Japón (*Illust Logic* de Hudson tiene un control un pelín mejor que *Picross DS*), pero aquí tenemos lo que tenemos.

El secreto suele estar en el "sólo uno más". Cuando David llega tarde suele ser porque se

ha echado una maratón de *Meteos*. Si consigues hacerte con una copia japonesa de *Slitherlink Minesweeper*, del tipo de encontrar un camino, podrás vender tu cama, porque nunca volverás a dormir.

Una moda reciente viste puzzles clásicos como si fueran juegos nuevos. *Puzzle Quest* añade estadísticas a *Bejeweled* para crear un puzzle peligrosamente adictivo, un híbrido de RPG, y *Professor Layton* nos ha enseñado que los puzzles de lógica tipo *Brain Training* funcionan mucho mejor si los incrustas en una aventura de misterio. Aún nos duele que no triunfase *Zendoku*, el sudoku de artes marciales.

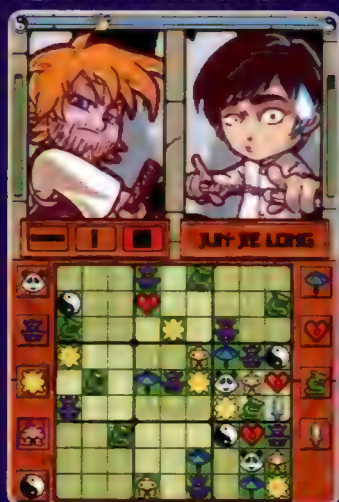
Es una gran cantidad de puzzles de calidad. ¿Y *Pris*, el golpeamientos, o *Gunpey*, el puzzle de conectar líneas, llamado así como homenaje al creador de Game Boy? Que incluso los peores sean unos ganadores muestra la fortaleza de los puzzles en DS.



● *Tetris DS* mejora un gran juego. Tal vez el mérito sea de la pantalla extra.



● Lo mejor de los puzzles es que no existe la barrera idiomática.



● Esto es, ejem, sudoku. Es mucho mejor de lo que parece, en serio.

# NINTENDO SE CONECTA ONLINE

**S**iempre ha sido irritante la tendencia de las portátiles a la soledad, pero con la capacidad inalámbrica de DS Nintendo superó el obstáculo que le separaba de la supremacía en la diversión. *Advance Wars*, *Fire Emblem*, *Mario Kart*, *Pokémon*, juegos que parecían que no podrían mejorar respecto a lo visto en GBA añadieron una gota de esencia Wi-Fi y se convirtieron en modernos milagros multijugador.

Vale, los códigos de amigo son un poco incómodos, pero cumplen lo que prometen; obligan a la gente a buscar online gente real y viva con la que jugar. Es posible que nunca hubieras elegido tontear con la mitad de los odiosos americanos que contaminan Xbox Live. Y, en número de juegos, la DS gana a Wii, 187 juegos con Wi-Fi frente a 43.

Sólo un puñado de títulos de Wii han integrado la opción online, pero el Wi-Fi está muy



● La guerra es mejor con más gente. El Wi-Fi de *Advance Wars* es dios.

definido en bastantes títulos de DS. Piensa en cómo *Animal Crossing* se anima más cuando tu información llega a otras ciudades online, hasta asusta. O como 42 clásicos de siempre te permite entrar en un bar virtual en el que estás a salvo de las clavadas que suelen darte en estos sitios en la vida real.



● Es más fácil golpear a alguien cuando no lo tienes cara a cara.

Más infravalorada es la conexión local. ¿Una tarjeta, ocho jugadores? Por mucho que nos guste ir con siete enemigos que no conoces por Delfino Plaza, ocho patanes en una habitación tocando el claxon rezuma magia Nintendo. Y si Nintendo trajera aquí *Band Brothers DX...* pocas cosas tan



● A la espera de que *Metroid* acepte jugadores de toda la galaxia.

divertidas como ocho personas tocando una versión reggae del himno americano. Vale, no hay ningún título histórico con Wi-Fi el último año (pese al puzzle semanal de *Layton*), pero no importa. Los títulos que había son la bomba. Intercambia tu código de amigo y disfrútalos. **N**



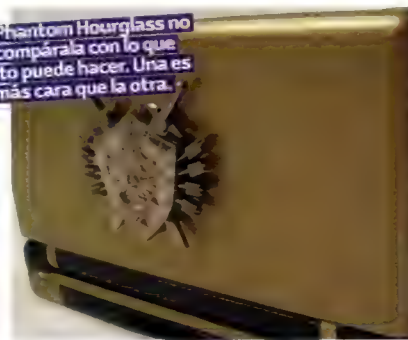
# LAS ESPECIALES

La DS original. Cualquier color que busques, pero con el brillo metalizado que no asociarías a ningún metal. Robusta y fiable y bastante insulsa, pronto surgió una colección de colores deslumbrantes y ediciones superespeciales. Disfruta de esta galería de portátiles tecnicolor, todo un festín para la vista.



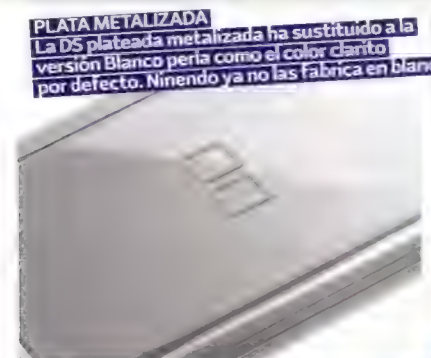
## ZELDA

**ZELDA**  
La versión oficial de Phantom Hourglass no está nada mal, pero compárala con lo que un modder con talento puede hacer. Una es considerablemente más cara que la otra.

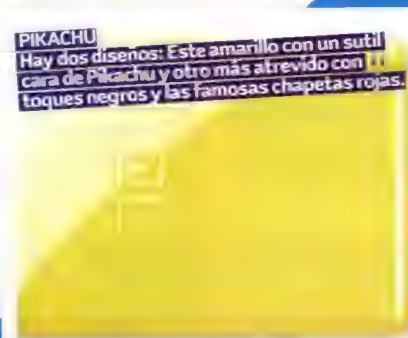


**NINTENDOGS: EL MEJOR AMIGO**

**NINTENDOGS: EL MEJOR AMIGO**  
Con el pack de la edición "Tu mejor amigo" de Nintendo llegaron dos colores nuevos: el verde azulado y rosa perla. La DS Lite tuvo un tratamiento parecido con la terminación en tono rosa metalizado.

**PLATA METALIZADA**

**PLATA METALIZADA**  
La DS plateada metalizada ha sustituido a la versión Blanco perla como el color clinto por defecto. Ninendo ya no las fabrica en blanco.



## PIKACHU

**PIKACHU**  
Hay dos diseños: Este amarillo con un sutil  
cara de Pikachu y otro más atrevido con  
toques negros y las famosas chapetas rojas.



## EXCEPCIONES

**EXCEPCIONES**  
Para dar bombo al lanzamiento de la consola en EE.UU. en 2005, algunos famosos pujaron por tres consolas únicas. El que hizo de Boris en GoldenEye se hizo con la más barata.



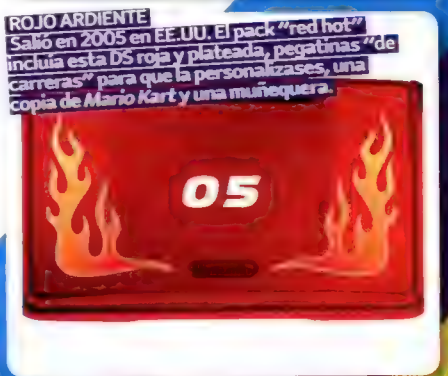
## MARIO ROJA

**MARIO RO. LA Z**  
Este carmesí brillante acompañó a la edición especial de **Super Mario Bros.** Un tiempo limitado. ¿Que significará la M? ¿Miércoles? ¿Metroid? No podemos imaginárnoslo...



**MOMOTARO DENTETSU**

Una DS para celebrar el 20 aniversario de la serie de Hudson Peachboy's Electric Railway (en serio), que ha vendido más de diez millones de copias en Japón.



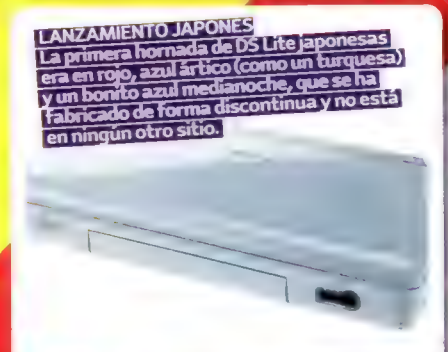
**ROJO ARDIENTE**

**Salió en 2005 en EE.UU. El pack "Red Hot" incluía esta DS roja y plateada, pegatinas "de carreras" para que la personalizases, una copia de Mario Kart y una muñequera.**



POKÉMON

**POKÉMON**  
A falta de juego nuevo, esta edición en negro  
con un elegante grabado estaba incluida en  
el pack junto a una billetera y un episodio de  
Mystery Dungeon en DVD.



**LANZAMIENTO JAPONES**

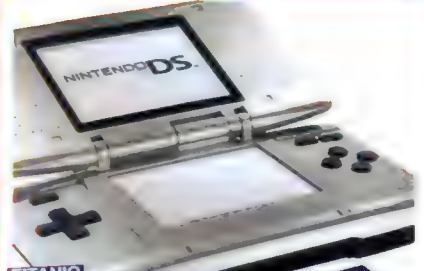
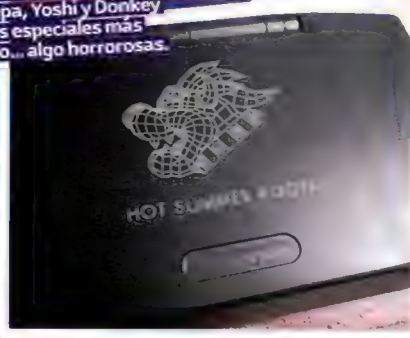
La primera hornada de DS Lite japonesa era en rojo, azul ártico (como un turquesa) y un bonito azul medianoche, que se ha fabricado de forma discontinua y no está en ningún otro sitio.





#### VERANO CALIENTE

Las regalaban en un concurso. Sólo había 200 de Mario, Peach, Koopa, Yoshi y Donkey Kong. Son de las ediciones especiales más caras a pesar de ser... esto... algo horrosas.



#### TITANIO

La versión de titanio de la DS original venía con una demo de Metroid Prime: Hunters. Sólo salió a la venta en EE.UU. Snif.

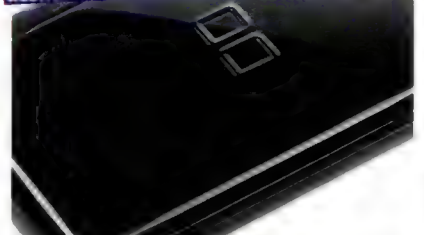
#### EXTRABRILLANTE

Al principio tenía un sobrio negro o blanco iPod, pero ahora hay una variedad de colores que pueden quemarte la retina. Algún día a alguien le pasará con la DSi.



#### ELEGANTE NEGRO

Estaba disponible con el lanzamiento de la Lite, pero, en un asombroso giro de los acontecimientos, en exclusiva para Europa.



#### ROSA CORAL

Una para las chicas. La Lite rosa coral se lanzó en Europa en octubre de 2006. En los EE.UU. se llamó rosa noble, ¿cómorrr?



#### HONEYEE

Diseñada por la tienda y revista online de tendencias del mismo nombre, esta Lite tenía un negro mate parecido al que tiene la DSi. ¡Adiós a las huellas grasientas de dedos!



#### GUNDAM

Robots gigantes: cuanto más grandes sean las armas, mejor. Y los más grandes y armados son los de Gundam. Por desgracia, esta DS tiene poco atractivo.



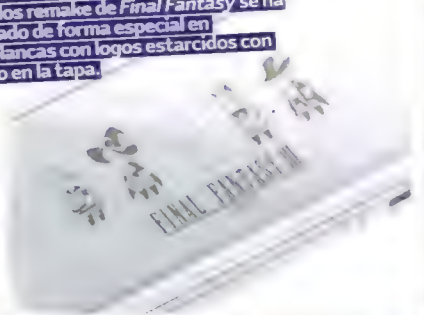
#### GUITAR HERO

Lo ideal hubiera sido una DS agrandada ergonómica con forma de guitarra, pero al menos es bonita. Precaución: puede provocarte una artritis negra y plateada.



#### FINAL FANTASY JAPONESA

El éxito de los remake de Final Fantasy se ha empaquetado de forma especial en consolas blancas con logos estarcidos con buen gusto en la tapa.



#### PEPSI

Azul metálico con la parte inferior plateada. Sólo hay 1.000. Fabricadas como parte de una promoción de Pepsi y ahora valen su buen dinerito.



#### BITONOS

La carmesi y ónice que venía con Brain Age 2 (Más Brain Training) en los EE.UU. es una de nuestras combinaciones favoritas para la consola, seguida muy de cerca por la de azul y negro. La DS pinta genial con dos colores.







# PROFETA EN SU TIERRA

DS ha sido un éxito mundial, pero donde más ha arrasado ha sido en Japón



◦ ¿Dormirías en el suelo por una DS? ¿De verdad?

**P**or mucho que parezca que Occidente ha acogido en su seno la DS, en Japón el amor es "más mejor". Aquí teníamos a Amparo Baró dándole a la portátil y en Japón a Utada Hikaru, una princesa del pop y un monstruo con el *Tetris DS*. Desafió a 30 de los mejores jugadores de Japón y derrotó a 26 de ellos. Seguro que la buena de Amparo perdía hasta a *Nintendogs*.

Estrellas aparte, las ventas hablan por sí mismas (hay una DS por cada cinco ciudadanos japoneses, frente a una por cada nueve estadounidenses), pero ni esto muestra el fervor por comprarla. La DS original se agotaba antes de que los reponedores llegasen a las estanterías. Era tal el ansia que algunas tiendas empezaron a importar unidades de EE.UU. para venderlas a precios brutales. Una DS usada podía costar 400 \$. Cuando apareció DS Lite, unas tiendas vivieron el Día de las



◦ En cinco nanosegundos esa pila de DS estará en manos de los compradores enloquecidos.

Ventas Final y utilizaron el control de masas que se usa para los disturbios callejeros y otras organizaron competiciones para ver quién tenía derecho a comprarla.

Si miramos lo saturado que está el país con la cajita de sueños de Nintendo es fácil entender este éxito. Japan Airlines ofrece a sus pasajeros de primera clase una DS Lite durante el vuelo y el Museo de Bellas Artes Occidental Nacional de Tokyo organiza visitas guiadas con una DS que alquilas, y tiene comentarios sobre las obras en



◦ Sospechamos que a algunos de éstos lo que les gusta es hacer cola, no quieren comprar una DS.

la pantalla. En 2006, Nintendo financió el edificio del Shigureden, un museo de poesía interactiva guiado por DS con localizadores.

Cuando un dispositivo de juego entra en las clases sabes que ha llegado a otro nivel. En 2006, estudiantes de Yawata, en Kyoto, fueron los primeros en practicar vocabulario inglés con una DS. Por supuesto, siendo Japón la tierra del erotismo naciente, algunos desarrolladores aprovecharon la moda con el asistente de aprendizaje semierótico Moe Sta, un traductor que te recompensa una buena traducción con escolares ligeritas de ropa. En un movimiento elegante, los desarrolladores incluso ofrecieron una beca a los estudiantes que aprobasen el examen de ingreso en la Universidad de Tokyo usando el software.

## Más que una consola

Lograr el sello de calidad Nintendo aparta de nuestros stylus a los más arriesgados, pero se cuela algún título como *Witch Touching*. Gran parte del encanto del panorama japonés proviene de su franqueza con la locura. Tienen juegos que te piden que busques campos magnéticos por las calles (*Treasure Gaust*, tipo *Pokémon*), ayudar a un ladrón de arte dibujando expresiones faciales (*Rousseau The Thief*) o escuchar historias trágicas para llorar (*99 Tears*). Mientras nosotros tenemos *El increíble Hulk* y nuestras madres activan su mente con Kawashima, las japonesas tienen juegos como *Kokoro Scan* que intenta dibujar tu interior emocional escaneando tu voz. En Europa la DS es un cachivache de moda, pero en Japón no.



◦ DS forma parte de la vida cotidiana en Japón. Como muestra, tienes este anuncio en un tren de Tokyo como lo ve Matt Watts ([tinyurl.com/ck7vzqj](http://tinyurl.com/ck7vzqj)).



Wii



Lanzamiento  
MARZO 2009

# READY 2 RUMBLE REVOLUTION



## LET'S GET READY TO RUMBLE!



12+

www.pegi.info

¡MUY DIVERTIDO Y  
FÁCIL DE JUGAR!

ESPECTÁCULO SIN LÍMITES Y  
MOVIMIENTOS DEMOLEDORES

¡LA HILARANTE FRANQUICIA  
VUELVE AL RING!



GAMES & MEDIA



Recommended by  
**EVERLAST**

**ATARI**

THIS IS A WORK OF PARODY, AND, UNLESS OTHERWISE STATED NO CELEBRITIES HAVE ENDORSED THIS PRODUCT





# Los últimos 429 videojuegos



Ya en tu quiosco

GLOBUS



# REVIEWS

Los juegos más espectaculares y emocionantes analizados por nuestros expertos



**PARTICIPA EN LOS FOROS**

Entra y postea en los foros más interesantes sobre Nintendo  
[ngamer.es](http://ngamer.es)

## EN ESTE NUMERO

Wii

Little King's Story .....	44
Ready 2 Rumble: Revolution.....	49
Pikmin 2 New Play Control .....	50
Don King. El Boxeo .....	55

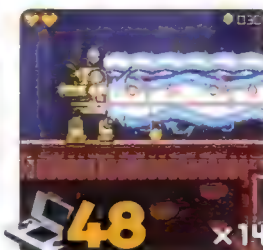
DS

Grand Theft Auto: Chinatown Wars .....	42
Final Fantasy Crystal Chronicles:	
Echoes of Time .....	46
Henry Hatsworth en la Aventura	
Rompecabezas .....	48
Lux-Pain .....	51
Bleach Dark Souls .....	54
Runaway. El Sueño de la Tortuga .....	54

WiiWare

WiiWare

Pole's Big Adventure .....	56
Pop-Up Pirate .....	57
Let's Catch .....	57



## CÓMO PUNTUAMOS

**0-29%**

**TERRIBLE**

Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

**30-49%**

**IGNÓRALO**

Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

**50-69%**

**ACEPTABLE**

Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

**70-84%**

**BUENO**

Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

**85%+**

**LUEGAZO!**

Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

Wii  
DS



Número de jugadores simultáneos



Máximo de jugadores en Wi-Fi



Cantidad de memoria por juego salvado



Compatible con la función de vibración



Juego Online y número de jugadores



Máximo de jugadores en multi-tarjeta



Compatible con mando clásico o de GameCube



Máximo de jugadores con una sola tarjeta

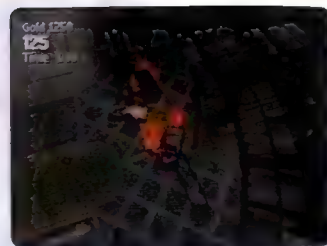


Capacidad de conexión con DS



Juego adaptado para zurdos.





Estas misiones de destrucción, con camión y metralleta, son geniales.



Las motos no sólo rapidísimas, también podréis disparar desde ellas.

¡Está vivo! Los escenarios como éste (cerca de Star Junction, la Times Square del juego), son los más impactantes.

# GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

Bienvenidos a la Ciudad del Pecado...

**P**uede que haya sido visitar la Estatua de la Felicidad y vernos metidos en medio de un tiroteo, con oleadas constantes de gánsteres corriendo entre los turistas que huían aterrados. O tal vez haya sido el momento en el que robamos una ambulancia y nos encontramos con un minijuego táctil en el que debíamos mantener vivo a un paciente en medio de una persecución a toda velocidad... Podría haber sido hasta la ocasión en la que irrumpimos en el aeropuerto y, en vez de tener cuatro estrellas de la policía, nos recompensaron con un tanque, munición infinita y una montaña de coches por destruir.

Fuese cual fuese, hubo un

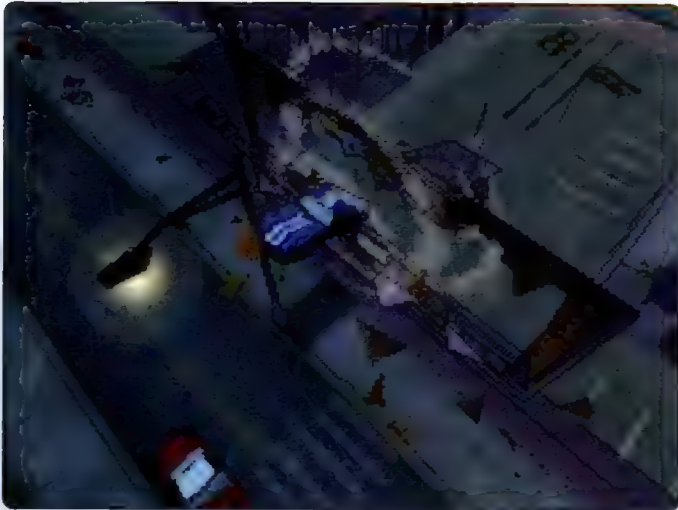
momento (o, tal vez, varios momentos) en el que sentimos la necesidad de coger a la persona más cercana, ponerle la DS en la cara y decir: "¡Mira, GTA en DS! es diversión pura, y es brillante en todos los aspectos!"

*Chinatown Wars* es una locura en formato cómic que nos ofrece todo lo que podríamos esperar de un juego de

Pulsad tres veces para terminar el combo con una patada giratoria







Atención a los carteles que marcan los saltos especiales. Cuando hacéis uno con éxito, os regalarán un gran efecto de cámara.



Si el paciente sufre demasiado, tendréis que revivir su corazón.



Un clásico tiroteo en la autopista. Gastaréis toda la munición.



Los coches son todos 3D; girarán y rotarán en las colisiones.

libertad total. Si bien *GTA IV* recibió muchas críticas de la gente que consideraba que se tomaba demasiado en serio a sí mismo, el juego de DS se juega únicamente por diversión, sin adentrarse demasiado en la parodia de *Saints Row*.

La jugabilidad es soberbia, con misiones de todo tipo que nos harán perder la noción del tiempo y nos incitarán a seguir adentrándonos más y más en una historia que no hace más que liarse, adquiriendo toques surrealistas. Por su parte, la pantalla táctil está implementada con brillantez como una PDA que contiene toda la información que necesitamos, ya sean lugares

de interés (podremos compartirlos con amigos), ver el correo electrónico, o revisar nuestras estadísticas. La violencia es de dibujos animados, y está tan exagerada en ocasiones que no es posible que nadie se pueda ofender.

Pero en general, y lo más importante, *Chinatown Wars* nos ofrece grandes cantidades de lo que todos nos esperábamos: infinidad de cosas por hacer con vehículos de todo tipo, bombas, armas, policía, y una gigantesca ciudad que nos ofrece lo más cuidadoso y

elaborados gráficos que hayamos visto en nuestra portátil. Un auténtico monstruo.



## "UNA LOCURA QUE OFRECE TODO LO QUE CABRÍA ESPERAR EN UN JUEGO DE LIBERTAD TOTAL"



Cómo librarnos de la policía: cuando hayáis obligado a uno a chocar contra una pared o a caer en el agua, dejará de buscaros, por motivos obvios.



La montaña rusa es una muestra arquitectónica impresionante, aunque no se puede usar. Pero, bueno, cerca de ella podréis participar en carreras de karts.



### EN DETALLE

DS	ROCKSTAR
ROCKSTAR	39,95 €
YA DISPONIBLE	

### CARACTERÍSTICAS



### VISTAZO GENERAL

Empezamos con la misión de recuperar una espada ceremonial, pero acabamos asesinando y traficando.

### GRÁFICOS

10

Una ciudad entera recreada con los gráficos más asombrosos vistos en DS. Limpio y cuidado.



### SONIDO

8

Los sonidos de coches y armas son geniales; no tanto las emisoras de radio, repetitivas.

### JUGABILIDAD

9

Un montón de cosas geniales por hacer. Hay misiones no muy inspiradas, pero son las menos.

### INNOVACIÓN

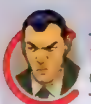
9

La pantalla táctil está implementada a la perfección, con la PDA y los minijuegos.

### EN RESUMEN

Un *GTA* perfectamente adaptado a la consola portátil. Brillante, bien escrito, con mucha diversión; tal vez un poco exagerado por momentos, pero de los mejores juegos de DS.

# 94



10 con amigos. Estamos seguros de que se forjarán muchas parejas gracias a *Chinatown Wars*. Todo es cuestión de encontrar buenos lugares para una cita romántica. Unas velas, unas metralletas...





Un rey  
pequeñito.  
Diversión  
enorme

# LITTLE KING'S STORY

Tan divertido que debería ser ilegal

**F**ijaos en ese título, tan inofensivo y tranquilo. Si lo comparamos con las brutalidades con las que va a compartir estantería (*Madworld*, *Overkill*, *Terror* en el hiper-

mercado), casi da la impresión de que nos está diciendo: "No tendréis que preocuparos por mí", o: "Lo siento, de verdad que lo siento". Pero ése es el secreto del pequeño rey: sonreír, parecer inofensivo, y aplastar muchos, pero que muchos prejuicios. Subestimar a este diminuto dictador sería el mayor error que podríamos cometer este año.

Los grandes juegos siempre nos dejan la impresión (sobre todo los muy especiales) de que estamos en buenas manos. No sólo el exterior debe ser atractivo, ya que, para

lograr triunfar, el interior es muy importante. Esto se pone de relevancia tan sólo a los diez segundos de partida de *Little King's Story*, justo después de la advertencia de seguridad del Wiimando. Los nombres de los desarrolladores aparecen escritos en tiza mientras empieza a sonar el *Bolero* de Ravel. Un estilo artístico clásico, sin duda, pero es la música que os dice que prestéis atención. El ritmo militar sólo acentúa la majestuosidad de todo esto: una mezcla que aumenta en intensidad y que es un

resumen perfecto de lo que nos espera a lo largo del juego.

## Reino de un hombre

La historia de este pequeño rey es una historia de expansión, de empezar con pequeños terrenos y acabar con grandes metrópolis. Que unos pastos verdes sean un flujo de vida virtual. Todas esas cosas que ya hemos visto infinidad de veces en juegos de estrategia en tiempo real, sólo que desde el nivel más bajo. Nada de esconderse desde un puesto divino, en los cielos: aquí deberemos probar las mieles de

La princesa  
de las  
matemáticas.  
¿Sabrá hacer  
raíces  
cuadradas?



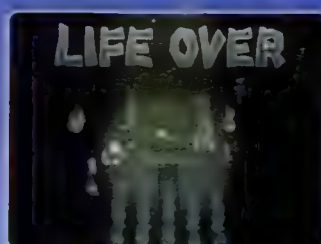




Para explorar otras tierras, toca esperar a que se abra el camino.



Cada reino tiene una temática. En éste, caramelos, bebida e incluso TV.



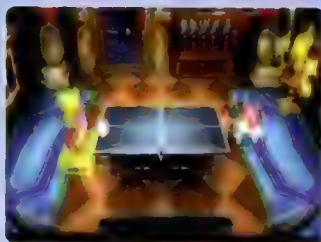
Al morir, los aldeanos nos muestran sus respetos. Estampa inolvidable.



Sí, eso es un huevo cocido gigante. Y sí, deberéis contratar a un chef.



¿Gente pequeña con voz de pito? Se nota que no conocen a Miriam.



No podremos quejarnos de nuestro rival bovino al ping-pong.

## "NUESTRA CIUDAD EMPEZARA SIENDO UN DESPERDICIO"

nuestro trabajo, tanto para bien como para mal. Muchos juegos se obsesionan con el poder, y muy pocos muestran los inicios humildes. Nuestra ciudad empezará siendo un desperdicio, llena de parados que se pasan el día durmiendo en la calle. Pero estos aldeanos desgraciados se convertirán en elementos clave de

cara a las excavaciones y a la minería. Y así, lentamente, nuestra ciudad empezará a crecer, limitándonos siempre por culpa de unos fondos escasos, para disfrazar el hecho de que estaremos trabajando sin descanso durante un tutorial de dos horas, básico para conocer todos los entresijos del juego.

De la noche a la mañana, tendremos casas. Hay algo en *Little King's Story* que rechaza los tiempos de construcción de *SimCity*; el tiempo no es la esencia, no es importante que los edificios aparezcan de repente en el escenario. Tampoco tenemos control sobre cómo crece la ciudad (lo hace de forma lineal), así que sólo deberemos preocuparnos por qué queremos construir. Pero esa

## Sencillo y divertido

Ya sea vigilando a nuestros personajes, o bien escuchando las quejas de los aldeanos (como esas cartas de aldeanos molestos con nuestras muchas esposas), éste es uno de los juegos más divertidos de la Wii. Pero ésa no es más que una pequeña parte de un juego con mucho amor en su interior. Tiene una jugabilidad profunda y variada que podemos dividir en pequeños fragmentos para no saturarnos. Tiene una banda sonora compuesta por grandes obras de gente como Beethoven, Strauss y Rossini. Tiene encanto y ofrece retos a partes iguales.

Pero, por encima de todo, *Little King's Story* tiene la tenacidad de ser un juego para jugar, jugar y jugar. Un juego imprescindible para este 2009, que destaca por encima de la competencia.

## EN DETALLE

Wii  
ATARI  
CING/TOWN FACTORY  
49,95 €  
24 ABRIL

## CARACTERÍSTICAS



## GENERAL

Devolvedles a las pequeñas regiones de Alpoko su antigua gloria, derrotando a siete reyes rivales.

## GRÁFICOS

Tiene un toque Studio Ghibli en el diseño de personajes, y el mundo es muy colorido.



## SONIDO

Melodías encantadoras y grandes temas. La mejor banda sonora desde *Mario Galaxy*.

## JUGABILIDAD

El género de la estrategia ha cambiado, y ahora tiene corazón. Una auténtica delicia.

## INNOVACIÓN

Pese a que comparte ADN con *Harvest Moon* y *Pikmin*, es algo completamente distinto.

## NG EN RESUMEN

Divertido, emocionante e inteligente. Una muestra de grandes mentes que quieren romper con la norma.

# 92



Tendrá tintes de ciencia ficción al llegar a... los reinos de ciencia ficción





Utilizar un conjuro de hielo con esta olla antes de lanzarla al lago provocará que el agua se congele.

Se podrán seleccionar fácilmente los seis conjuros del juego con un toque del lápiz táctil.

¡Es nuestro viejo amigo, el puzle con bloques! Conocido mundialmente en todo juego que se precie.



# FINAL FANTASY

## CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

Tenéis el tiempo en vuestras manos. ¡Que no se os escape!

Sherlotta tiene una conexión especial con los cristales

Jugar en solitario al último *Crystal Chronicles* puede ser una experiencia difícil. Los puzles y los combates están claramente ideados para que sean resueltos por más de una mente humana; ni siquiera se molestan en intentar ofrecer una alternativa satisfactoria. Sí, es posible reclutar a aventureros y mercenarios para que nos ayuden a completar nuestro equipo de cuatro personas, pero, en el mejor de los casos, sólo se meten en medio, y en el peor, os molestan mucho, poniéndose encima de los objetos (por lo que, sin querer, les cogeréis a ellos) o yéndose

nuestras indicaciones, se convierten en tareas rutinarias, sencillas y muy, muy divertidas.

En el fondo, *Echoes* es un juego cooperativo en todos sus aspectos. Los jugadores pueden combinar sus conjuros para causar más daño, y curarse y resucitarse unos a otros con facilidad. Cada una de las cuatro clases disponibles tiene un rol predefinido, pero

## “UN BELLO TÍTULO PARA DS, O BIEN UN JUEGO ALGO FEO PARA Wii”

lejos del botón en el que necesitáis que se queden, sin la posibilidad de mandarles estar quietecitos.

### Todo por la pasta

En este juego hay bastante historia, profundidad y Moogles como para poder compararse con cualquier otro *Final Fantasy*, pero es imposible ignorar la gran verdad suprema de que, si se juega a *Echoes* en solitario, se pierde la mitad de su esencia.

Con uno o más amigos, la carga de trabajo se reduce considerablemente. Los puzles que nos hacían correr de un lado a otro de la sala en el modo para Un Jugador, por culpa de unos compañeros inútiles que no hacían caso de

no pasará nada si un equipo está compuesto por cuatro miembros de la misma clase, dado que por lo general todos sabrán utilizar conjuros y

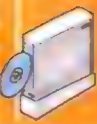


Coger compañeros y lanzarlos es una fuente inagotable de diversión.



1 Toda la experiencia y los objetos adquiridos os los quedaréis al volver al modo para Un Jugador. 2 El juego online no estaba disponible en el momento de escribir esta review. 3 Lo mejor de todo es que el juego no necesita ningún periférico absurdo; basta con tener una copia del juego cada uno. ¿Era tan difícil, Square?





### POLLUX PARA TODOS

La versión para Wii, machacada con nuestra Maza de la Justicia +1.



En todos los aspectos, se trata de un port del juego de DS; pero, aun así, es posible que se trate de uno de los juegos de Wii más feos que hayamos jugado nunca. Gráficamente, parece estar algo más definido en un televisor; aunque, por algún motivo extraño, jugáis con ambas pantallas de DS en la tele. Podréis ampliarlas o magnificarlas con los botones Más y Menos, pero nunca llegan a llenar la pantalla.

El enorme cursor molesta bastante, haciendo que seleccionemos los conjuros en el momento equivocado, e incluso usarlo para los menús puede ser un engorro en comparación con el sencillo uso de la pantalla táctil de la DS. *Crystal Chronicles* está mejor adaptado a la DS, y por eso mismo os recomendamos esa versión.



Hay muchas opciones de personalización. Qué peligro...

defenderse en el cuerpo a cuerpo. La comunicación es fluida e intuitiva, con un puñado de frases prefijadas y la posibilidad de utilizar un teclado virtual para introducir nuestros propios mensajes.

Encontrar a alguien con quien jugar es realmente sencillo. Basta con acercarse a un cristal de salvar partida, seleccionar la opción multijugador, y el personaje que elijamos aparecerá en la partida de un amigo, o vendrá a la nuestra uno de los suyos<sup>1</sup>. Jugar hombro con hombro en Wii y DS demostró ser una experiencia muy fluida en su mayor parte, con sólo un poco de lag ocasional. Pero como hemos jugado estando uno al

lado del otro, nos preguntamos cómo funcionará el juego online<sup>2</sup>.

Dejando a un lado las mazmorras, podremos conseguir misiones secundarias en las ciudades, reclutar mercenarios o, incluso, crear/comprar armas y armaduras para nosotros y nuestros compañeros de la IA. Las mazmorras son bastante largas, pero también bastante lineales, con demasiados puzzles y momentos de plataformas que garantizan la rejugabilidad que requiere un título multijugador. No ayuda la vista isométrica, que suele esconder a los personajes tras el escenario, y dificulta mucho los saltos.

#### Crucigrama

Hay dos formas de ver este



juego: puede ser un bello, atractivo y divertido título para DS, o bien un juego funcional, aunque algo feo, para Wii. Pero, independientemente de la plataforma, *Echoes* es, fácilmente, el mejor *Crystal Chronicles* hasta la fecha<sup>3</sup>. Soberbio juego cooperativo, que incita al trabajo en equipo a cada ocasión que tiene, con un sistema de combate rápido y considerablemente profundo. Una pena que no sea tan sublime jugando solos.



### EN DETALLE

Wii/DS	Wii/DS
SQUARE ENIX	SQUARE ENIX
SQUARE ENIX	SQUARE ENIX
49,95 / 39,95 €	49,95 / 39,95 €
YA DISPONIBLE	YA DISPONIBLE

### CARACTERÍSTICAS



### VISTAZO GENERAL

Un alemán la lía con los cristales; el resultado, una aventura épica. Jugad en Wii o DS, gracias al motor Pollux.

### GRÁFICOS

Coloridos, con personajes adorables. Aunque las escenas de video dejan algo que desear.



### SONIDO

La banda sonora recuerda a clásicos como *Secret of Mana*, aunque a menor nivel.

### JUGABILIDAD

Si jugáis solos, os parecerá un juego vacío y frustrante, pero en compañía es brillante.

### INNOVACIÓN

Técnicamente está muy bien, pero la jugabilidad no es nada nuevo, sólo se ha retocado.

### EN RESUMEN

Mucha diversión si jugáis con amigos; en DS, es un juego precioso que corre con mucha fluidez, aunque los usuarios de Wii se sentirán algo decepcionados.



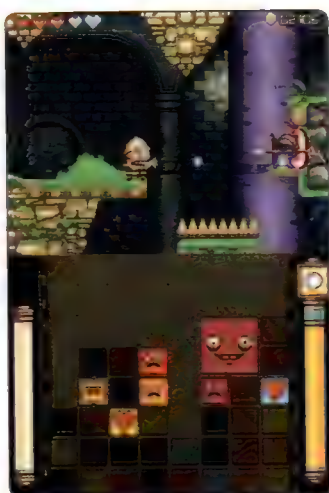
¿Por qué querríamos ser amigos de alguien con la cabeza en un cubo?



Aquí hay más números que en un examen de matemáticas.

# 78





Disparad al tipo, luego a la diana, luego haced el puzle... ¡Seguid así!



Un buen momento para ondear la espada al viento y acabar con enemigos.

# HENRY HATSWORTH EN LA AVENTURA ROMPECABEZAS

Un personaje con estilo y buen humor...

**S**abéis qué causa la caída de un imperio? Los académicos citan motivos sociopolíticos, pero nosotros sabemos la verdad: no ahorrar puntos.

Hatsworth, del Club de Aventureros Pomposos de Tealand<sup>1</sup>, es un hombre con estilo. Trás pasar de nivel, volverá a intentarlo poco después. Con su mezcla de acción, plataformas y puzles, es un juego con un toque de polvos de Una Vez Más™. Sí, para el jugador "casual" habría estado bien tener más puntos donde guardar, ya que está orientado para estos usuarios, pero los retos están bien, ¿no?

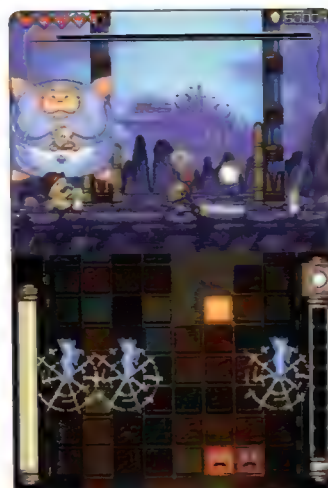


¡Hora del Té! El robot steampunk de Henry hace pedazos cualquier cosa.

## Espectáculo

La idea básica es que la pantalla superior es una plataforma, mientras que la pantalla táctil es un puzle. Arriba, Henry salta y lucha a través de cinco mundos. Los enemigos muertos pasan por la rejilla donde acaban como bloques de colores. Los objetos se recogen de forma similar, ambos juegos están unidos. Ignorad la rejilla y los enemigos volverán a subir para fastidiaros; limpiad bloques y podréis activar el maravilloso robot destructor de Henry en el modo Hora del Té.

Por separado, ninguno de los elementos impresionaría mucho; son muy básicos. Juntos, sin embargo, crean un juego que atrae por su simplicidad y luego os hará sudar la gota gorda; y sí, os gustará. Más allá de escoger el



Esta batalla final contra una enfermera gorda es extraordinaria.

momento exacto para cambiar de pantalla, hay trucos más sutiles por controlar: encadenar combos en la pantalla de puzles para impulsar un proyectil, engañar enemigos con vuestra espada, mantener los objetos en la rejilla hasta que os haga falta en la superior sin perderlos... Si no lo domináis, no llegaréis muy lejos.

Igual que el propio Henry, este juego se remonta a una era pasada. Una era de conceptos sencillos, de pruebas de paciencia pero grandes desafíos.



Este es Lance Bandsib, "guapo y soltero del año". ¡Vaya tipo!



<sup>1</sup> Es Tealand, no Inglaterra. A pesar de los sombreros de hongo, el hablar afectado y la aparición de Sherlock Holmes, Robin Hood y otros estereotipos.



## EN DETALLE

DS  
EA  
EA CASUAL  
29,95 €  
YA DISPONIBLE

## CARACTERÍSTICAS



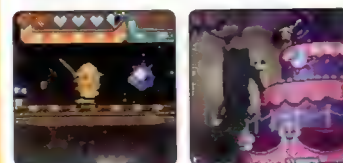
## GENERAL

Peleas y puzles a través de aventuras en regiones lejanas, donde buscaréis el traje mágico dorado.

## GRÁFICOS

8

Limpio, fresco y alegre. La quintaesencia de los plataformas, con personalidad.



## SONIDO

8

Entusiastas canciones, vívidas melodías para los puzles; y algo de rock para la Hora del Té.

## JUGABILIDAD

7

Una curva de aprendizaje que os lleva con delicadeza, pero la dificultad os hará maldecir.

## INNOVACIÓN

8

Individualmente, plataformas y puzles son algo típicos, pero juntos son brillantes.

## EN RESUMEN

Lo que podría haber sido un monstruo de Frankenstein, ha resultado ser un título ingenioso, con distintos fragmentos bien mezclados.

86





● Parece que está imitando a Jon Heder en *Patinazo a la Gloria*.



● Michael, el favorito de la serie, ha vuelto a la ciudad, je je.



● El émulo de Travolta besa la lona. Eso va por *Mira Quién Habla También*.

# READY 2 RUMBLE REVOLUTION

Recién salido del asilo para ofrecerte un round más...

**T**al vez recuerdes la serie *Ready 2 Rumble* en Dreamcast —uno de luchas de coña en el que la principal estrella era Michael Buffer, el presentador que se convirtió en personaje jugable en la secuela... ah, que lo que quieres es saber de este *Ready 2 Rumble*. Vale, pues no hay mucho que decir. La fórmula original tiene casi diez años y esta actualización sólo incluye controles de Wii y algunos cameos de famosos. ¿Un juego de boxeo? ¿En Wii?

## Modos para todos

*Ready 2 Rumble: Revolution* es un broncas de dibujos animados con boxeadores de caucho y cara de plastilina. Hay varios modos: Arcade para una lucha rápida, minijuego para practicar y un profundo modo Carrera en el que puedes crear tu propio y "divertidísimo" boxeador<sup>1</sup> y llevarlo a lo más alto. También hay torneos



● Tendrás la oportunidad de "encargarte" de Beckham.

multijugador si eres un cobarde y no te atreves a pegar a tus amigos en la vida real.

El boxeo de *Wii Sports* es la vara de medir los juegos de boxeo porque funciona. Sujetas el Wiimando y el nunchako como en *Wii Sports*, pero aquí la vista es lateral, como en *Street Fighter*. El stick análogo mueve al boxeador, extendiendo la mano golpeas y sacudiendo el brazo generas un gancho poderoso.

Hay bastantes movimientos en el tutorial<sup>2</sup>, pero a la hora de luchar todo se disuelve mientras agitas tristemente



● ¿Acaban de darle un puñetazo o está sonriendo a las cámaras?

los brazos intentando golpear. No cabe la lucha táctica porque te frustrarás cuando intentes lanzar un ataque y el resultado sea que tu caricatura de Beckham besa la lona. Tu mejor arma es cargar el medidor para lanzar un KO instantáneo, pero es una muestra de la falta de sutileza del juego.

No hay lógica para los personajes famosos aparte de unas risas fáciles. ¿Jack Black?, ¿Schwarzenegger? ¿Por qué no Dani Güiza? Creaciones originales como Trueno Afro eran mucho mejores. El primer



*Ready 2 Rumble* no era malo, pero tal vez debería pensar en irse retirando.



## EN DETALLE

Wii  
ATARI  
AKI  
49,95 €  
YA DISPONIBLE

## CARACTERÍSTICAS



## VISTAZO GENERAL

Un juego de Dreamcast que consigue una actualización y un control de Wii pero al que le falta el espíritu de lucha.

## GRAFICOS

6

Cowell y Sly Stallone están clavados, pero los fondos son malillos y poco trabajados.



## SONIDO

6

La voz segura y tranquila nos ha llegado al corazón. El resto son ruidos de puñetazos y gruñidos.

## JUGABILIDAD

6

Es un party game aceptable para unas horitas en el modo Carrera, pero cansa pronto.

## INNOVACIÓN

3

Estaría bien arrojar a todos los juegos de Wii de boxeo a un foso y ver cuál ganaba.

## EN RESUMEN

Sigue la búsqueda del juego de boxeo perfecto de Wii. Sugerimos esperar a ver qué tal resulta *Punch-Out!!* antes de gastarse la pasta.

# 62



<sup>1</sup> Hemos hecho los nuestros con cierto parecido a Massiel (puedes verla arriba). <sup>2</sup> Te olvidarás de los controles con los nervios del combate.





Los acostumbrados al joystick derecho requerirán algo de entrenamiento para dirigir con el puntero.

# PIKMIN 2

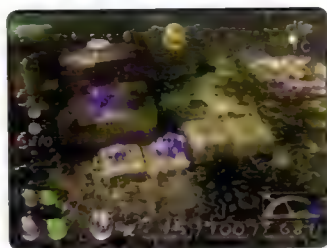
## NEW PLAY CONTROL

Sonríe o estornuda: ya es primavera en tu Wii

**P**ikmin, el primero, siempre tendrá un hueco en nuestro corazón. Como gran invento de la pasada generación, como la última genial idea "tradicional" de Miyamoto o como un pequeño paseo por su colorido micromundo de bichos malos pero graciosos, de encantadoras plantitas andantes y chillonas. Fue un pequeño paseo en muchos sentidos, lo que no evita que sigamos recomendándolo: la línea New Play Control comenzó con la primera parte de esta serie, y es un capullito en flor que nadie debería dejar pasar... para seguir con la maravilla que tenemos entre manos.

### Y brotó

Porque *Pikmin 2* se puede entender mejor partiendo de lo que puso en la tele el original. Es todas las cosas románticas de arriba, más una profundidad y una cantidad de contenido que hacen que su título figure en el diccionario NGamer como



Ahora se puede jugar más relajado, pero cuidado, ¡que van a su bola!

definición de "continuación".

En cada punto donde se podía incidir, en cada idea que se podía explotar, los genios de EAD desahogaron todo lo que imaginaron con el original. El agobio del sistema de días te lleva a unas duras pruebas por niveles en las cuevas del escenario. Los puzles revientan en ingenio con las nuevas especies de aliados y enemigos. El "2" se lleva al concepto co-op tanto a un jugador como a dobles. Y el mundo de juego, con su historia, es tan



Las descripciones de la Piklopedia y los estudios de Olimar son adorables.

expresivo que es difícil no caer en una adicción casi amorosa.

Wii aporta el puntero, el panorámico y la escucha de casi todos los FX por el Wiimando. Funciona perfectamente y punto, no hace falta más.

¿El mejor NPC? ¿Bella e inolvidable aventura? ¿Una de las joyas de GameCube, ahora más accesible? Hay muchas formas de denominar a *Pikmin 2*. Decide la tuya mientras Miyamoto decora el tercer jardín.



1 Oh, odiamos esas distinciones, pero es que el concepto de *Pikmin* es una locura en cuanto a diseño de juego en sí, como un *Mario Galaxy* en su especie.



Wii

## EN DETALLE

Wii  
NINTENDO  
NINTENDO EAD  
29,95 €  
24 DE ABRIL

### CARACTERÍSTICAS



### VISTAZO GENERAL

Uno de los grandes de GameCube se viste de Wii para dar una oportunidad a los despistados.

### GRÁFICOS

Texturas y diseño de órdago. Algo borroso para 2009, pero un gusto para el ojo.



### SONIDO

La BSO, un clásico. Los efectos, una gran colección que además suena bien por el Wiimando.

### JUGABILIDAD

No hay nada como la experiencia *Pikmin*. Permite más exploración y disfrute del entorno que el 1.

### INNOVACIÓN

Revolucionó *Pikmin* y evoluciona la continuación. El puntero sienta bien, pero no rompe.

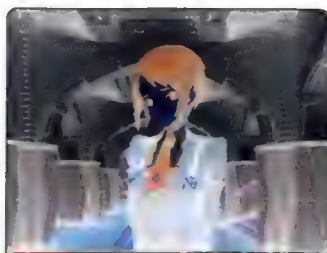
### NG EN RESUMEN

**Absolutamente indispensable si no lo cataste. Su forma única lo mantiene fresco y como un puente genial hacia *Pikmin 3*. Es recomendable empezar con el primero.**

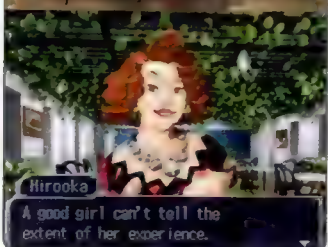
# 83







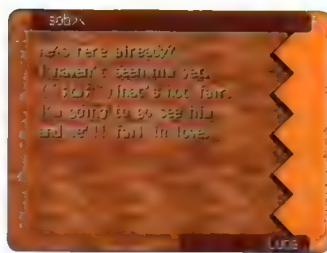
Jo, en nuestra época de instituto no hacíamos estas cosas.



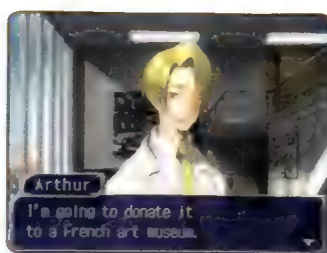
Deberéis estar listos para leer mucho, mucho texto.

Una joven nos mira en la cafetería del instituto. "Oye, Atsuki, ¿quieres quedar para tomar algo después de clase?", nos pregunta. Miramos el teléfono móvil. Tenemos otras tres citas con otras tres bellezas, pero ésta es nuestra favorita. Vale, ¿por qué no? Quedamos para esa cita y esperamos impacientes. Cuatro horas después, la chica de las miraditas aparece muerta en un parque. ¿Tan mal plan es tener una cita con NGamer?

Lux-Pain es capaz de desatar un terror psicológico visceral que puede acabar de forma violenta hasta con un anodino romance de instituto, dejando tras de sí una lista sin fin de adolescentes asesinados. Tanto puedes estar enfrentándote a un ejército de hormonas, con un chico X al que le gusta la chica Y, como un rato después X e Y



¿En los foros se habla del misterioso y guapo chico nuevo? Como cuando Ramón sale a la calle.



El arte juega un papel importante en el argumento. El mensaje: quemad a todos los artistas en la hoguera.



Las mentes se leen con este minijuego de rascar. Extraed los gusanos antes de que se acabe el tiempo, o antes de matar al sujeto de tanto rascar.

# LUX-PAIN

## Colegialas y espíritus varios

se han suicidado en grupo y debéis llegar rápidamente junto a un dependiente para evitar que acuchille a unos niños.

Hay muchos elementos que son ridículos, como ese guión que lleva el romance a extremos absurdos (todas las chicas nos querrán). Pero pronto todo será muy oscuro. Unos cuantos suicidios pueden ponerlos de los nervios, pero cuando todo hombre y su perro que conozcáis se cuelguen sin motivo aparente, es difícil mantener la sonrisa en la cara.

### Analgésicos

Pero pese a que Lux-Pain puede ser difícil a veces, también es brillante. Al mezclar la oscuridad con lo trivial, os da algo por lo que luchar: un grupo de amigos que merece la pena salvar. El secreto de toda

buen aventura de texto es contar con un buen plantel de personajes; si es así, les seguiréis y ayudaréis pase lo que pase.

La ciudad también está muy bien realizada. Con 30 personajes, los guionistas pudieron representar con acierto el día a día; hay encuentros banales que, no obstante, crean la ilusión de realidad que requiere una aventura gráfica, un género por lo general carente de vida. Nos gustan especialmente los foros de Internet de dentro del juego, llenos de comentarios sobre los sucesos de la historia.

Son las cosas pequeñas las que distinguen a Lux-Pain. No es tan ingenioso como el Time Hollow de Konami, pero tiene una ambición caótica que nunca deja de sorprendernos.



1 Al completar capítulos se obtienen historias cortas protagonizadas por los personajes del juego. Éstas son una muestra de la fuerza de los personajes.



## EN DETALLE

DS  
RISING STAR  
KILLWARE  
39,95 €  
27 DE MARZO

### CARACTERÍSTICAS



### GENERAL

¿Qué le ha pasado a la buena gente de Kisaragi City? Tienen gusanos en la cabeza. El objetivo, sacárselos de ahí.

### GRÁFICOS

Escenarios estáticos, pero personajes bien dibujados; sobre todo las colegialas.



### SONIDO

Un 5% de los diálogos son hablados, y la música aporta una gran atmósfera de intriga.

### JUGABILIDAD

Mil y una cajas de texto y acabar con gusanos mentales. Lo que importa es la historia.

### INNOVACIÓN

La historia tiene distintas variantes, pero en general, sigue los pasos de Phoenix Wright.

### NG EN RESUMEN

Una rareza narrativa a la que no pudimos dejar de jugar. Le falta el carisma de la obra de Capcom, pero suple la falta de abogados con pelos de punta con suicidios estilizados.

# 81



**¡¡GANA 3 Wii**

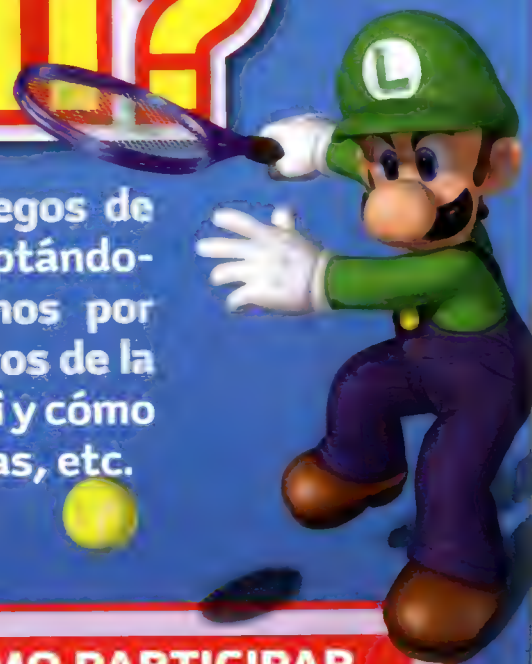
**Y 30 JUEGOS!!**

**NGAMER**  
Nintendo

# ¿Y TÚ A QUÉ JUGARÍAS con Wii?



Nintendo va a relanzar juegos de GameCube para Wii, adaptándolos a su mando. Cuéntanos por carta o por e-mail qué juegos de la GameCube llevarías tú a Wii y cómo lo harías: controles, mejoras, etc.



**¡¡GANA UNO DE ESTOS PREMIOS!!**

**3 Primeros Premios**  
de una Wii + Pikmin +  
Mario Power Tennis

**12 Segundos Premios**  
de Pikmin + Mario  
Power Tennis

Las mejores propuestas las iremos publicando en la revista. Los ganadores del sorteo que realizaremos entre todos los participantes se harán públicos en el número 21 de NGAMER y en nuestra web.  
Fecha límite: 30 de abril de 2009

## CÓMO PARTICIPAR

Para participar en este CONCURSO sólo tienes que enviar tu propuesta junto con este cupón con tus datos personales a la siguiente dirección: Revista NGAMER, Covarrubias, 1. 28010 Madrid. O por e-mail, adjuntando los mismos datos del cupón: [revistangamer@globuscom.es](mailto:revistangamer@globuscom.es)

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección:  C.P.:

Población:

Provincia:

Edad:  E-mail:

GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º. 28010-Madrid.



# ALUVIÓN DE PROPUESTAS

Algunas de las cartas que hemos recibido. ¿Quién ganará...?

## Rogue squadron/ Rogue Leader

Sería fantástico poder volver a disfrutar de estos juegos con nuevas mejoras gráficas, más misiones y el control tan intuitivo que podría realizarse con el mando de wii, en el que pudieras realizar el giro de la nave con el wiimote y desplazarte con el nunchuk, disparar con el gatillo, etc. En el Rogue Leader sin duda mejoraría las misiones a pie, introduciendo nuevos movimientos, similares a los de "el poder de la fuerza". Sería un juegoazo.

**Roberto López Rodríguez,**  
Cádiz

## Soul Calibur 2

Las armas se controlarían con el Wiimote, y el personaje se movería con la palanca del nunchako. Para cubrirte se utilizaría uno de los botones del nunchako. Para golpear se usarían el botón A y el B, y los ataques cambiarían según la dirección de la palanca del nunchako. Se podrían hacer ataques finales, que combinarían movimientos del Wiimote. También se pueden añadir nuevas armas y trajes, algún modo de juego nuevo y escenarios. Incluiría también un editor de personaje, para crear uno propio.

**Carlos Magdaleno de la Fuente,**  
Valladolid

## TLOZ: Four Swords Adventures

¡Por favor! ¡Lo necesito! Jugué al Four Swords de GBA (el que venía con A link to the past) y me pareció sencillamente genial. No jugué a éste, pero espero que sea igual de bueno. Como mejoras, permitiría que, por ejemplo, un jugador jugase con una GBA mientras que el otro juega con una DS. El modo un jugador se podría controlar con el mando en horizontal, que tampoco creo que sean unos controles tan complicados como para necesitar el nunchuk. También se podría jugar online, con códigos de amigo o algo así.

**Javier Freire González,**  
Pontevedra

## Mario Kart Double Dash

Al igual que en la Nintendo GameCube fugarían dos personas en un kart, mientras una conduce con el mando de la Wii y el accesorio Wii Wheel el otro jugador podría ir dando golpes y tirando los objetos con el mando de Wii y el nunchako. También añadiría motos con sidecar para que pudieran ir dos jugadores. Y por último, pondría conexión Wi-Fi al igual que en la Wii para un multijugador on-line.

**Diego Díez Alonso,**  
Burgos

## Shadow The Hedgehog

Moviendo el Wiimote daríamos golpes, puñetazos, patadas, etc. Con el nunchaco moveríamos a Shadow. Con el botón A cogeríamos objetos como motos, coches, metralletas, señales de tráfico, etc. Con el B usaríamos los poderes de las Chaos Esmeraldas, como el Chaos control o el Chaos Blast. Con el C y el Z moveríamos la cámara hacia delante y hacia detrás. También daría más opciones al modo multijugador, como por ejemplo, jugar 4 personas y elegir entre más variedad de personajes y, en el modo Historia, si eliges a los buenos (Sonic y compañía) para realizar la misión, yo propondría que se pudieran jugar hasta 4 jugadores, también haría lo mismo si eliges a los malos (Black Doom). Y para dar el toque final, añadiría algunos minijuegos aprovechando el control de Wii.

**Pablo Arroyo Izquierdo,**  
Valencia

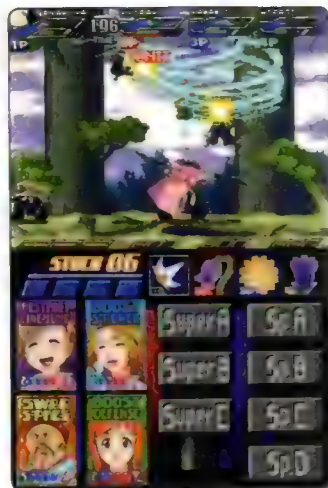
## Resident Evil (remake)

Ya se vió, con RE4 Wii versión, que la saga se adapta muy bien al Wiimando. Los controles serían parecidos a los de éste pero manteniendo, por supuesto, las cámaras fijas del original y con los detalles que incluía el modo renacimiento del DeadlySilence. Como extras, un modo mercenarios estaría bien...un jardín lleno de Hunters sería todo un reto. Además, teniendo en cuenta que esto es un DVD que no se llena con el RE1 ni aunque metas zombis debajo de las alfombras, podían sacar un RE1 + RE2 o REo, eso sí que estaría bien.

**Andrés Peña Asensio,**  
Madrid







Hay tres barras diferentes y hay que estar pendiente de todas ellas.

## BLEACH

### DARK SOULS

Las Almas Oscuras vuelven a tu DS



DS  
SEGA  
TREASURE  
39,95 €  
YA DISPONIBLE

**E**s agradable ver cómo, independientemente de si eres aficionado de Bleach o no, *Bleach: Dark Souls* es el mejor juego de lucha en 2D que existe para DS. Da igual que no sepas lo que es un Shinigami o que creas que Bankai es un tipo de sushi, *Bleach* es un juego frenético, muy táctico, con un plantel de luchadores enorme (44 y muchos son desbloqueables) y completo, con unos combates muy centrados en los combos aéreos y en la movilidad de los luchadores.

### De sobremesa

Podemos simplificar el control gracias a las teclas de ataques especiales que salen en la pantalla táctil y que nos permitirán ahorrarnos las largas secuencias de botones,

y complicarlo con las cartas que podremos activar a modo de powerups o para limitar los movimientos del rival.

Los combates también son muy variados, y no siempre serán de uno contra uno. A los consabidos de pegarnos con todos habrá pruebas de diferente estilo, como coger más frutas que el rival o evitar que unos globos toquen el suelo.

Un juego brillante, con un control preciso, y ya, si eres aficionado a la serie, revive los



combates en el modo historia o móntate tu duelo soñado. ¿Las 2D han muerto?

## VEREDICTO

GRÁFICOS 7  
SONIDO 8  
JUGABILIDAD 9  
INNOVACIÓN 7

### EN RESUMEN

Divertido y desafiante. Se adapta a todo tipo de jugadores, pero es un juego muy profundo y con mucha vida.

# 81



Los combates a cuatro bandas a veces son un poco caóticos.

## RUNAWAY

### EL SUEÑO DE LA TORTUGA

Stylus con estilo



DS  
DIGITAL BROS  
CYANIDE STUDIOS  
39,95 €  
YA DISPONIBLE



Naufragamos en una isla desierta y, claro, la aventura está servida.



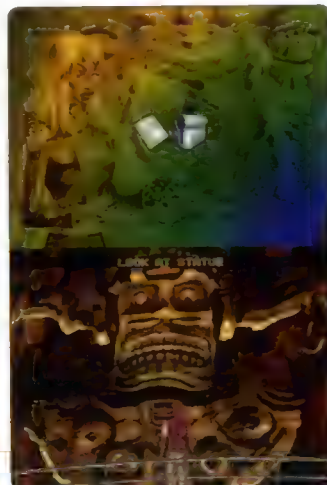
**E**l principal problema que tiene *Runaway* es lo irregular de sus puzles. La ambientación es buena, tiene ese humor tan característico de las aventuras gráficas, los vídeos intercalados con la acción son muy vistosos y están bien implementados y puedes dar mil usos a un cristal roto, pero a veces resulta demasiado ilógico.

### Aquí ya he mirado

Complica que hay ciertos objetos u opciones de diálogo que sólo se abren una vez que hayamos dado un determinado paso previo. Así que podemos haber revisado mil veces un lugar y no encontrar nada, que basta con que miremos una roca y que por arte de magia aparezca un objeto fundamental. Esto le quita cierta satisfacción a la hora de



deducir los puzles y lo convierte en un juego de ensayo y error. De todas formas, divierte.



Conoceremos a mucha gente en nuestro viaje. ¿Y tú qué miras?

## VEREDICTO

GRÁFICOS 7  
SONIDO 8  
JUGABILIDAD 5  
INNOVACIÓN 6

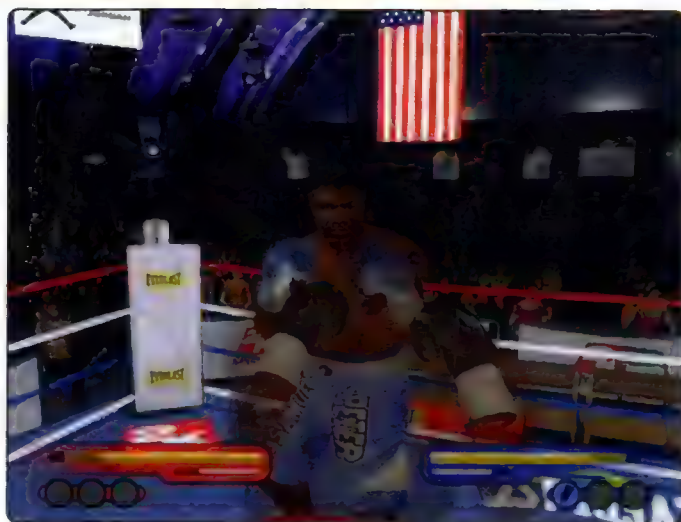
### EN RESUMEN

*Runaway* es un juego difícil, aun sin lo incomprensible de algunos de sus puzles. Una aventura gráfica de la vieja escuela.

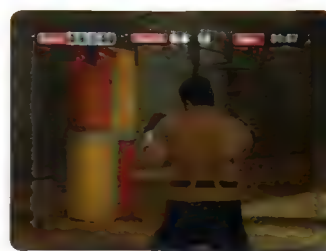
# 63

1 David lo estuvo pidiendo para comer tres días hasta que le dijimos lo que era. Luego se pasó otros tres días gritando ¡Bankai! ¡Bankai! blandiendo un periódico enrollado.





1 El gancho de derecha! ¡Con C pulsado! Es el más satisfactorio: ¡PUM!



2 El mejor complemento para Wii Fit. Entrena a tope y te harás un figurín.



3 Historia pugilística en los combates. Nos da un poco igual.



4 Todo el público de cartón está a punto de vitorear tu nombre.



5 El documental trata sobre tu propia carrera. Descansa mientras.

# DON KING

## EL BOXEO

NGamer, con el calzón rojo, se retira por agujetas. ¡Sí!

**J**ab, jab, ¡directo!, ¡croché! Vamos, vamos, ¡pegas como una nena! Suelta esos puños, cintura, ¡esquiva! \*arf, arf\*. La verdad es que hemos pasado unas buenas horas con *Don King*. Y la verdad es que, en los cuatro días siguientes, nuestros brazos nos lo han recordado. Si las agujetas de *Wii Sports* y *Fit* te parecieron cosquillas, bienvenido al verdadero destroza-brazos.

### Peso pesado

La forma de plantear el juego lo



En el gimnasio del comienzo hay un ring, como en todos los españoles...

desmarca de la avalancha de púgiles que rondan el catálogo de Wii, pues, a diferencia de *Outs*, *Brakers* o *Rumbles*, este título trata el boxeo profesional sin ninguna broma, incluyendo una historia con vídeos de celebridades o el rescate de viejas glorias.

Los luchadores son tan rudos como los de la tele, no hay más "magias" que un golpazo especial y el combate depende de la constancia, la coordinación y los reflejos.

El sistema de control es eficaz, pero necesita algo de entrenamiento<sup>1</sup>. Pronto se asimilan los botones y movimientos, y los combates se suceden con fluidez. Lo malo, o lo bueno, es que esa fluidez, el intrínquis del modo Historia, o el ímpetu por ganar, ganar, ganar, puede hacer que

tu entusiasmo choque con lo recomendable: al fin y al cabo, estás moviendo los brazos. Por esto, si te tomas este juego como una experiencia saludable, como un anti-estrés, y perdonas sus cosas feas o sus combates algo repetitivos, verás cómo te recompensa con algún momento emocionante y muchas, muchas calorías menos. También puedes darle uso a la Balance Board, como anécdota en los combates<sup>2</sup> o como complemento en el genial menú de entrenamiento de distintas disciplinas.

De momento, *Don King El Boxeo* es el gran vencedor en juegos de ídem, y no creemos que se pegue en tu estantería con el prometedor, pero muy distinto, *Punch-Out!*



1 Los ganchos y crochés te costarán un poco, pero una vez dominados... ¡aiins, qué desahogo! 2 Al final es más fácil esquivar con las manos, pero se agradece.



## EN DETALLE

PLATAFORMA: Wii  
ESTILO: 2K GAMES  
VENOM GAMES  
PRECIO: 39,95 €  
ESTADO: YA DISPONIBLE

## CARACTERÍSTICAS



## VISTAZO GENERAL

Deshazte a puñetazos de las horteradas americanas del mundo del boxeo. Y no te rías: esto es muy serio.

## GRÁFICOS

Los boxeadores dan el pego, pero falta sangre, sudor y deformaciones. Lo demás: K.O.



## SONIDO

La BSO le pega y consigue animar algo la historia. Ojalá estuviera doblado.

## JUGABILIDAD

No hay casi profundidad, pero el pelín de estrategia y el ejercicio que supone te harán feliz.

## INNOVACIÓN

En la forma de contar la historia y en el modo Entrenamiento. Lo demás es conocido.

## EN RESUMEN

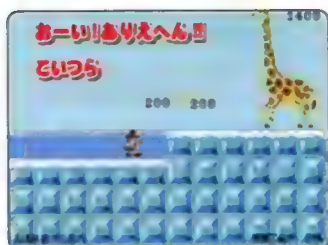
Una buena opción para los amantes del mundo de los rings realistas y del ejercicio. No se nos ocurren muchos, pero sí por su precio.

# 70





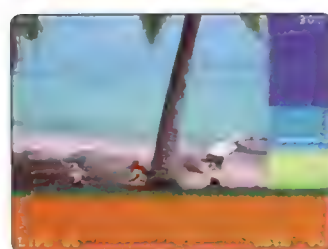
# POLE'S BIG ADVENTURE



Los animales vienen a pares, y todos acaban asesinados por Pole.



Si completas el juego, se desbloquea un modo de juego difícil.



Los diseñadores se cansaron de los sprites cuando llegaron las 3D, ¿no?

## SEGA consigue la pole position

WIREWARE ESTUDIO SEGA 500 LANZ DISPONIBLE (JAP)

**P**ole's Big Adventure, por resumirlo a lo bestia, es el gesto de levantarle el dedo corazón a Mega Man 9 y la moda retro por parte de SEGA. Programado al estilo de un juego de 8 bits para NES, aunque con el cantarín logo de SEGA, comienza como la mayor parte de plataformas de los 80. Eres un vaquero, puedes saltar y disparar. Nada extraño.

Y entonces comienzan los gags. Cuando recoges una fila de manzanas, la puntuación va subiendo de posición por cada sprite que te meriendas. Y, al saltar hacia la última manzana, tu cabeza golpea el marcador y caes como un plomo hacia el suelo. Tras lo que un comentarista nipón empieza a reírse de ti por haber caído en la trampa. Un momento que mezcla el *slapstick* con una inteligente pulla contra nuestros vicios de jugón, que marca el estilo de Pole.

No hay convención ni cliché que no salga escaldado. Los sprites cambian una y otra vez para demostrar el sinsentido de los objetos recogidos (las manzanas se convierten en cogollos y éstos en boles de ramen), y los abismos, diseñados para parecer mortales, resultan ser totalmente seguros cuando saltas a ellos. SEGA se lo ha pasado pipa riéndose de todas las vacas sagradas.

### Chistes viejos

Mientras, un contador de bromas crece en una esquina, lo que te evidencia que encontrar las 100 es tan importante como terminar el juego. Es lógico, pues, que tus expectativas acaben por los suelos. Así, cuando la alegre música se convierte en una melodía amenazante por la aparición de un jefe final, éste acaba muerto por algún absurdo factor externo.

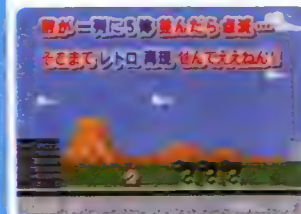
## TODO MUY LYNCHIANO

Cómo rompe Pole la cuarta pared



### SIN PACIENCIA

El nivel 3-3 acaba de empezar y Pole se ve interrumpido por una pantalla de créditos. Pero qué juego tan impaciente.



### DESTROZAOJOS

No es que nuestro ordenador haga malos pantallazos, sino que los sprites del juego parpadean más de lo normal.

¡Chupaos eso, jugones! Ah, y olvídate de la letal colocación de enemigos de Mega Man: Pole incluye todo un nivel sin enemigos ni objetos.

Pero ¿qué queda para jugar? Pues poco, pero tampoco importa. Se trata de un gag de 30 minutos sobre videojuegos, más inteligente que cualquier monologuista haciendo chistes malos sobre Pac-Man. Lástima que sea muy, pero muy difícil que llegue a nuestro país.



## NG VEREDICTO

Pole ofrece su venganza a todos los que sudaron tinta con algunos títulos de NES. Además, incluye un gag maravilloso sobre sprites crecientes.





JAPAN  
IMPORT  
ジャパンインポート



Viendo el barril, este pirata debe de tener una piernas de lo más largas.

## POP-UP PIRATE

Odio cortante

WIIWARE ESTUDIO PROPE 1.000 LANZ DISPONIBLE (JAP)

**P**erdón si me pongo personal, pero debo confesar que adoro el *Buscaminas*. Llevo intentando batir mis récords en este juego de puzles de Microsoft durante años, en contrarrelojes de 97 segundos en nivel Experto. Sí, ese Smiley y yo nos conocemos muy bien. He perdido la cuenta de las veces que le he volado el trasero. ¿Y qué tiene todo esto que ver con *Pop-Up Pirate*?

### Y una jarra de ron

El *Salta Pirata* que te sonará de tus sobrinitos es un juguete lleno de muelles, pensado para explotar después de que un número de espadas se claven en el ombligo del bucanero. (Tranquilo, no es tan *gore* como suena). Una conversión "directa" funciona bien en el modo multijugador para cuatro personas —aunque al no haber amenaza física se pierde tensión—, pero no tanto en el

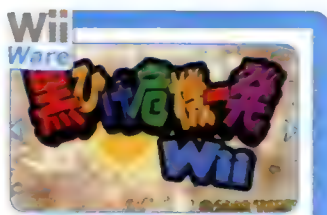


La cámara se acerca a la cara del pirata para incrementar la tensión.

modo para un jugador.

Si juegas solo, en *Pop-Up Pirate* debes deducir por eliminación qué agujeros pueden hacerle explotar. ¿Empieza a resultarte familiar? Cada hueco muestra cuánto peligro tiene alrededor, y a partir de ahí debes rellenar los huecos. O no, y darle la espalda a toda la deducción lógica que has hecho.

Para un fan de *Salta Pirata*, resultará absurdo. Los adoradores del *Buscaminas* se llevarán las manos a la cabeza. En todo caso, como sustituto del juego real, este título pierde por goleada. Me abuuurroooooo...



### VEREDICTO

Clavas la espada, y el pirata gruñe con alivio. Repite, repite, repite, y acabarás deseando meterte una de las hojas de acero en tu propio ojo.

1

## LET'S CATCH

Toma la pelota, coge la pelota

WIIWARE ESTUDIO PROPE 1.000 LANZ DISPONIBLE (JAP)



Puedes usar una vista en tercera persona si te ayuda a coger la pelota.

**R**ecién salidos de *Let's Tap*, Prope reproduce un día de juego en el parque. Tiras la bola haciendo el gesto con el mando, y la recoges pulsando A y B a la vez. No hay mucho más. Vale, no es como jugar al fútbol en el patio del colegio, pero en algunos países es una diversión de primera. O eso dicen.

Lo divertido es recibir. El gesto de usar tus dedos en los lados del mando, combinados con una pequeña vibración, es una buena recreación de la realidad. Vale, se parece más a sostener una salchicha de plástico, pero ofrece la interacción táctil que tan bien captaba *Wii Sports*. A todo ello, Prope sólo necesitaba añadirle un entorno encantador.

### Toma esto!

El más azul de los cielos, el más verde de los céspedes: es el tipo de mundo perfecto que caracterizaba a SEGA en sus buenos tiempos. A los amantes de la acción les encantarán las



Cuando los jugadores no consiguen vencerte, aparecen los alienígenas.



El marcador "Perfect Combo" será una de tus mayores pesadillas.

pruebas que te llevan a campos de béisbol y al espacio profundo, pero nosotros preferimos los ratos en el parque, bien cuidado y sin cacas de perro. ¡Es el cielo!

El sistema de puntuación en el que se basan todos los modos mide tu facilidad para lanzar y para coger la bola, y lograr combos es lo que anima un poco el (tranquilo) cotarro.



### VEREDICTO

¡PERO ESTO QUÉ EEEEEES! En fin... Relajémonos. ¿1.000 puntos por un día en el parque absolutamente perfecto? Bueno, no está tan mal.

4



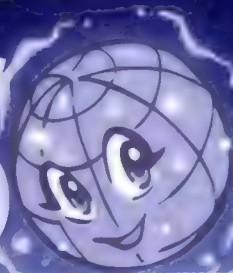


"Colegialas de grandes ojos, horror corporal extremo y perversión, todo en uno"

MANGA PÁG. 62



# UNIVERSO



NGAMER  
FORUM

¿Encontraste algo que quieras  
compartir con el mundo?  
Visita nuestro foro en:

[www.ngamer.es](http://www.ngamer.es)

Sí, como todo los meses, tu Universo Nintendo comienza por las 20 experiencias más nintenderas, las que irremediablemente no podrían faltar.

Pero este mes nos lo hemos currado todavía un poco más, y te ofrecemos un reportaje pensado especialmente para ti, fanático del anime. Manga a gogó es un elogio, una oda, una redondilla... al manga y a Sunsoft, que algún día nos deleitará a través del WiiWare (y con subtítulos en inglés, oye).

Descubre, además, quiénes son los héroes de verdad, o por lo menos los que tienen más mérito desprovistos de grandes músculos y poderes increíbles. De ellos es la gloria.

Y el Fórum. Este mes más largo, con más cartas y algunos dibujos del aluvión que nos llega cada día a la redacción. ¡Disfrútalo!

## 20 EXPERIENCIAS NINTENDO

PORQUE EL MUNDO NUNCA  
DEJA DE SORPRENDERNOS

### 2 CONCIERTO TENGOKU

Una de las mejores canciones de *Rhythm Tengoku Gold*, interpretada en directo, con público real en vez de monos que aplauden y saltan al ritmo de la música. Si seguís los links de YouTube, encontraréis actuaciones similares, pero ésta es, con diferencia, la más profesional.

[tinyurl.com/cifkmu](http://tinyurl.com/cifkmu)

[Dota Dota Dota!](http://www.youtube.com/watch?v=...)



### 1 ANÁLISIS CANTADOS

Si alguien en NGamer supiese cantar sin que saltasen las alarmas de incendios, haríamos análisis musicales. Bueno, o no; no tenemos talento, y ella es única. Podéis escuchar algunos análisis de juegos a ritmo de folk en [gamepeople.co.uk/rebeccamayes.htm](http://gamepeople.co.uk/rebeccamayes.htm), o seguir las actualizaciones en el Twitter de Rebecca en [twitter.com/rebeccamayes](http://twitter.com/rebeccamayes)



¡Pero si no hay  
notas sobre  
10! Menudos  
análisis...

### 3 TETRIS REAL

Si se acabase toda la electricidad del mundo, al menos podríamos seguir jugando al Tetris. Bueno, más o menos. Echadle un ojo al vídeo.

[vimeo.com/2419155](http://vimeo.com/2419155)



¡LENTO!

#### ÍNDICE

20 Experiencias Nintendo	58
Manga	62
Serie de juegos	64
Foro	66
La página 80	80





"Tu trabajo es fastidiar a un mono dándole una galleta cuando lo que quiere es un plátano"

**SIEMPRE LOS MISMOS PÁG 64**

# NINTENDO

4

### PORTÁTIL MARIO

Cómo utilizar un láser para convertir un portátil barato en una edición especial única. Es como una licencia para ganar dinero en eBay; o, al menos, lo sería si el creador de esta obra no se hubiese ido de la lengua.

[tinyurl.com/8zrp9h](http://tinyurl.com/8zrp9h)

Todo Super Mario Land  
latuado en un ordenador



5

### ZELDA A PUNTO DE CRUZ

Píxeles readaptados a tela e hilo.

Es el mapa central de Zelda para SNES, y es una obra tan épica que no nos sorprendería si nos dicen que su creadora ha estado trabajando en ella desde que el juego salió a la venta, hace ya tantos años.

[tinyurl.com/8zrp9h](http://tinyurl.com/8zrp9h)



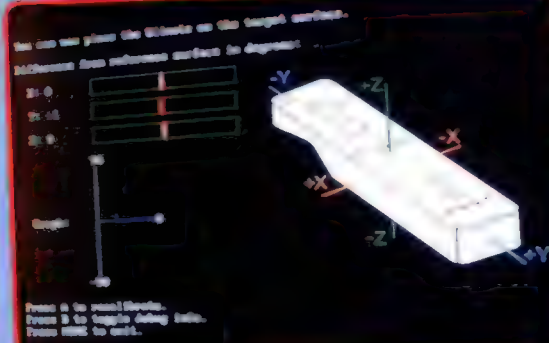
6

### CALCULANDO DISTANCIAS

Mantenerse en forma... hecho. Ejercicio mental... hecho. Ayudar a colgar un cuadro recto... sí, eso también, gracias a este programa homebrew.

[tinyurl.com/ajm8cd](http://tinyurl.com/ajm8cd)

Diversión y  
practicidad,  
juntas al fin

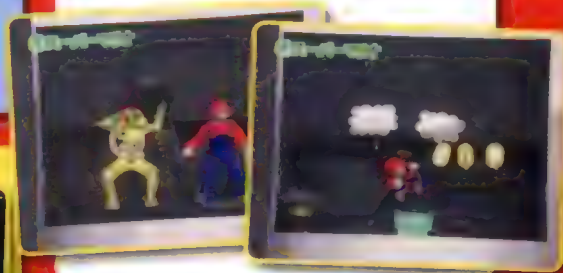


7

### MARIO VERSIÓN REAL

Desde la televisión japonesa nos llega una recreación de un nivel de Super Mario Bros que alcanza tintes surrealistas hacia la mitad. Muy bien hecho.

[tinyurl.com/9f5stz](http://tinyurl.com/9f5stz)

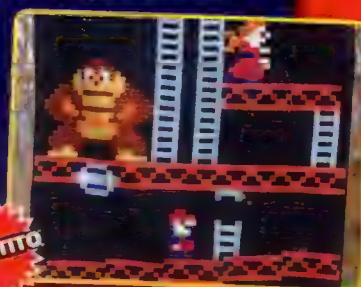


9

### EDREDÓN DONKEY

Este edredón no es apto para lavadoras. Demasiado caro como para confiárselo a una máquina, además de ser una edición única que ya se ha vendido. Visítad la página del artista para ver si saca algún diseño similar.

[tinyurl.com/aw27mf](http://tinyurl.com/aw27mf)



8

### GOLDENEYE SOURCE

Da la impresión de que lleva años en desarrollo, pero esta puesta al día del clásico de N64, hecha por fans para PC, está a punto de estar lista. Bueno, en algún momento de 2009 debería estarlo. A menos que se metan en medio los abogados de 007, será la única oportunidad de jugar a GoldenEye en alta resolución. [goldeneyesource.net](http://goldeneyesource.net)



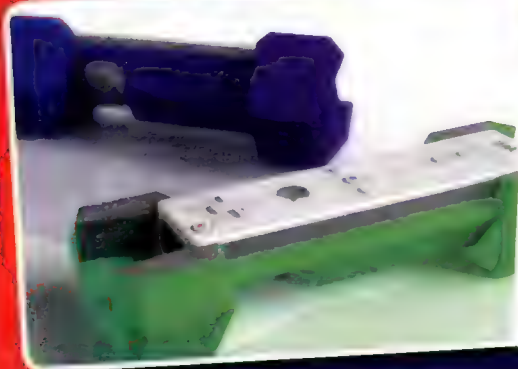
¿A que os cuesta reconocer los niveles? ¿Os acordáis de este hangar? Tiene buena pinta, ¿eh?



# 10 PESAS Wii

¿Cómo ganar masa muscular con Wii Sports si el Wiimando es tan ligero? ¡Pues poniéndole peso real! Sin duda, muerte instantánea para todo televisor LCD (y cualquiera que esté cerca) si la correa se suelta mientras jugamos a los bolos.

[rifle.com](http://rifle.com)



LETAL

# 12 KATANA SANGRIENTA

Un sable láser de Star Wars, ligeramente modificado, se convierte en un excelente complemento para un disfraz de Travis Touchdown. El creador pretende convertirla en una lámpara cuando deje de jugar con ella.

[tinyurl.com/ytnz75](http://tinyurl.com/ytnz75)



¿Es de la sangrienta versión EE.UU. o de la europea sin sangre?

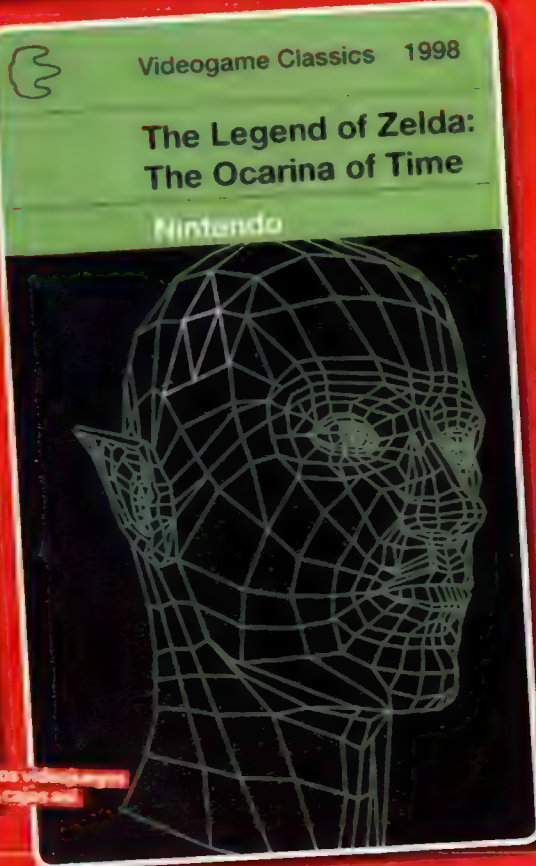
# 14 CLÁSICOS

Esto es parte de un proyecto artístico que combina videojuegos clásicos y antiguas portadas de libros Penguin. Nos encanta la falta de respeto a la Klobb de GoldenEye.

[tinyurl.com/yg2vnt](http://tinyurl.com/yg2vnt)



Algún día, los videojuegos vendrán en cajas así



Tijeras, colores... ¡y a trabajar!



# 11 KID ICARUS Y LA PAPIROFLEXIA

Es un pedazo del clásico de NES Kid Icarus, inmortalizado en papel gracias a unos franceses amantes del modelismo. Podéis bajar el patrón y crear vuestro propio tributo retro en [nataniapapercraft.unblog.fr](http://nataniapapercraft.unblog.fr)

# 13 BENTO DE LINK

Hecha principalmente de arroz, algas y hamburguesa, esta caja de almuerzo tiene una belleza legendaria. La cara de Link está hecha de "salchicha falsa", y su pelo de huevo. Incluso lleva una túnica de espinacas. Asombroso, en serio. [tinyurl.com/dahyey](http://tinyurl.com/dahyey)



# 15 BOLETÍN POLICIAL

Esto no puede ser real... es un póster que pide información sobre un accidente de tráfico, con un Mii representando al sujeto que se dio a la fuga. Si le veis en Mario Kart, llamad a la policía. [tinyurl.com/brsr25](http://tinyurl.com/brsr25)

Podría ser Christian Bale con pelo largo







16

### ZAPATILLAS PERSONALIZADAS

Es muy posible que hayáis visto ya calzado de Nintendo a la venta en eBay, pero si no os gustan los diseños, probad con este vendedor de Etsy. Podéis plasmar la imagen que queráis en un par de zapatillas (como las que tiene vuestro abuelo).

[tinyurl.com/7trwyo](http://tinyurl.com/7trwyo)

Pero mirad esta cinta. ¿Es la cinta de alguien a quien queréis comer?



18

### POBRE KIRBY (TARTA)

Estará muy rico y será muy rosa, pero, en serio, ¿habéis pensado en los sentimientos del pobre Kirby?

[tinyurl.com/dnlk25](http://tinyurl.com/dnlk25)



EXPERTO

19

### BUFANDA DE CYDONIA

Esta bufanda es el tributo más asombroso a Guitar Hero que hayáis visto nunca. El patrón es el de la ridículamente difícil pista de Muse Knights of Cydonia. Demuestra que eres un experto.

[tinyurl.com/dnlk25](http://tinyurl.com/dnlk25)

17

### EL MAESTRO DE LAS PULSACIONES

El maestro del aporreo de botones de Hudson nos muestra sus técnicas para conseguir 16 disparos por segundo en *Star Soldier R*. Seguro que tiene unos callos del tamaño de monedas de euro en esos dedos. [tinyurl.com/cfa537](http://tinyurl.com/cfa537)



シュウオウチは...

GOOMBA HUMANO

21世紀の速射王は誰だ!

ルール...

Este tipo podría haceros explotar la cabeza con su dedo



ボタンを押して左右に動かしてください。

20

### MEGA MAN REMIX

Llamando a todos los amantes de la música de 8 bits: aquí tenéis un remix de la banda sonora de *Mega Man 9*. Por fin podréis escuchar la música de los niveles que nunca llegasteis a ver en el juego. [capcom-unity.com/megaran](http://capcom-unity.com/megaran)

MEGARAN 9

PUSH A BUTTON

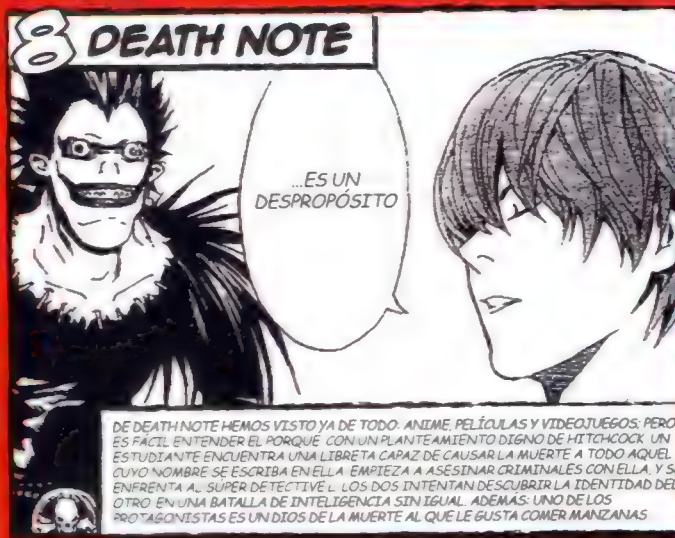
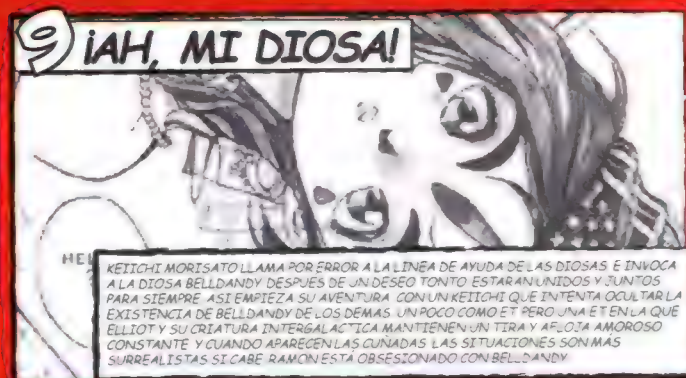
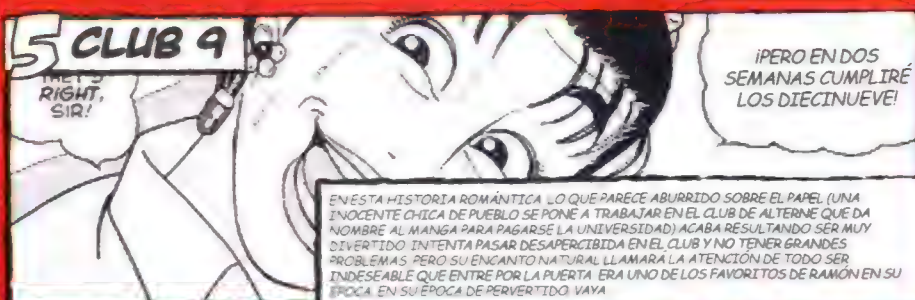
¡Descárgalo gratis! (No, el juego no)





# ¡OJO, LECTORES!

ESTE REPORTAJE ES SOBRE MANGA, ASÍ QUE SE LEE COMO UN MANGA, DE DERECHA A IZQUIERDA. EMPEZAD POR LA VIÑETA SUPERIOR DERECHA, Y SEGUID LOS NÚMEROS EN ORDEN.







MANGA DAIOH

SUNSOFT ACABA DE LANZAR EN JAPÓN SU SERVICIO DE DISTRIBUCIÓN DE MANGA. NOS SUMERGIMOS EN EL MUNDO DE LOS PEINADOS IMPOSIBLES, LOS DOCTORES MALVADOS Y LOS JUGADORES DE BALONCESTO ENAMORADOS. HE AQUÍ LA LISTA DE MANGAS QUE NOS GUSTARÍA VER EN NUESTRAS WII....

# MANGA A GOGO

## 2 SHADOW STAR



OOOH, MIRAD QUÉ MONADA EL PEQUEÑO BEBÉ DRAGÓN, SIMULANDO SER UNA MOCHILA. ¿NO CREÉIS LO QUE VEN VUESTROS OJOS, QUERIDOS LECTORES? PUEDE QUE LA HISTORIA DE SHINA Y SU DRAGÓN HOSHIMARU EMPIECE RODEADA DE ESE AIRE DE DULZURA Y FELICIDAD, PERO ENSEGUIDA PUEDE CAMBIAR Y CONVERTIRSE EN UNA HISTORIA CRUDA Y CON DESNUDOS. ES DECIR, COLEGIALAS DE OJOS GRANDES, VIOLENCIA Y PERVERSIÓN. TODO EN UNO PARECE QUE HAY ALGUIEN QUE HIZO UN ESTUDIO DE MERCADO EN JAPÓN.

## 1 SLAM DUNK



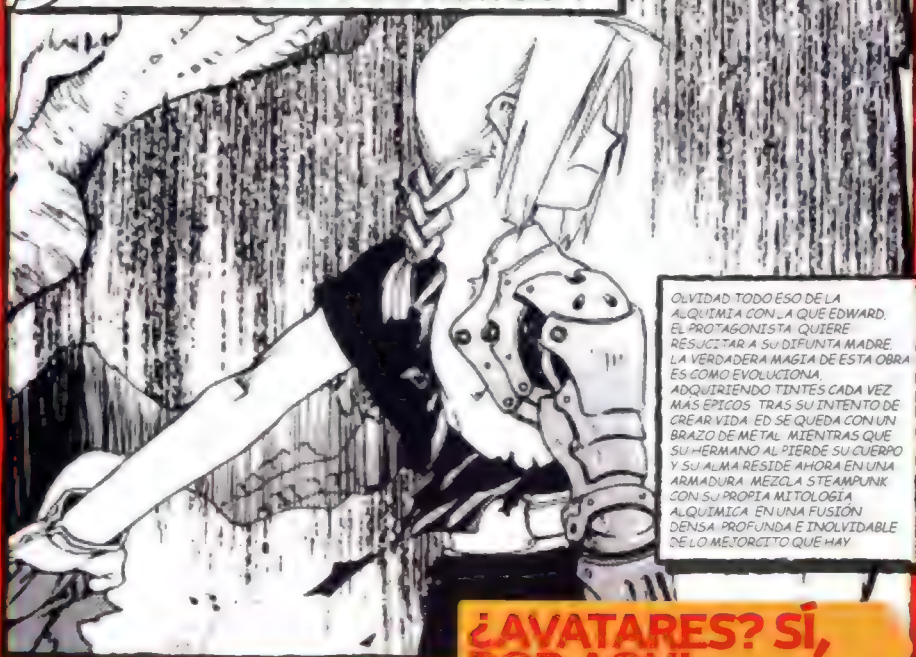
LA OBRA DE TAKEHIKO INOUE SOBRE UN CHICO ENAMORADO QUE ACABA JUGANDO AL BALONCESTO ES TAN FAMOSA QUE CONSIGUIÓ IMPULSAR ESTE DEPORTE EN JAPÓN. A FINALES DE LOS 90 ES LA CLÁSICA HISTORIA DE CHIGO CONOCE CHICA. CHICA SOLO ESTÁ INTERESADA EN EL CHIGO SI USA TODA SU MASA MUSCULAR EN JUGAR AL BALONCESTO. IMAGINAD UNA MEZCLA ENTRE DAWSON CRUCE Y LA NBA CON COMBETONES ENAMORADOS. MUY DIVERTIDO.

## 4 UZUMAKI



UZUMAKI NOS CUENTA LA HISTORIA DE UN PUEBLO QUE SE SUMERGE EN UNA ESPIRAL DE LOCURA. UN MANGA DE TERROR DESCONCERTANTE QUE OFRECE IMÁGENES IMPACTANTES COMO UN NIÑO QUE CONVIERTE SU CUERPO EN UNA ESPIRAL HUMANA Y SU MADRE SE SACA CON UNAS TIJERAS EL CARACOL DEL OÍDO PORQUE TIENE FORMA DE ESPIRAL. COMPLETAN EL PLANTEL DE PESADILLA LOS BEBÉS QUE HABLAN CON CORDONES UMBILICALES CADA VEZ MÁS GRANDES Y UN HOMBRE MITAD PERSONA MITAD MUELLE.

## 3 FULL METAL ALCHEMIST



OLVIDAD TODO ESO DE LA ALQUIMIA CON LA QUE EDWARD, EL PROTAGONISTA, QUIERE RESUCITAR A SU DIFUNTA MADRE. LA VERDADERA MAGIA DE ESTA OBRA ES COMO EVOLUCIONAR, ADQUIRIENDO TINTES CADA VEZ MÁS ÉPICOS. TRAS SU INTENTO DE CREAR VIDA, ED SE QUEDA CON UN BRAZO DE METAL. MIENTRAS QUE SU HERMANO AL PIERDE SU CUERPO Y SU ALMA RESIDE AHORA EN UNA ARMADURA. MEZCLA STEAMPUNK CON SU PROPIA MITOLOGÍA ALQUÍMICA EN UNA FUSIÓN Densa, PROFUNDA E INOLVIDABLE DE LO MEJORITO QUE HAY.

¿AVATARES? SÍ, POR AQUÍ



## ¿QUIÉN SOY?

SIEMPRE  
LOS  
MISMOS

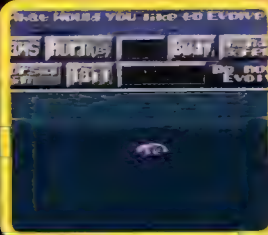
Salvar el mundo no tiene por qué ser siempre tarea de los sospechosos habituales...

Caballeros, soldados, marines espaciales... cuando los desarrolladores buscan un héroe, suelen ser éstas las figuras que salen a la palestra. Los hombres musculados con armas y espadas son una red de seguridad. Pero queremos premiar los juegos que se alejan del camino marcado con sus héroes...

LA EVOLUCIÓN  
PERSONIFICADA

## E.V.O.: SEARCH FOR EDEN (SNES)

Will Wright se cree muy inteligente, capaz de arrasar en las listas de ventas con su kit de creación de monstruos fálcos, *Spore*. Él sí que necesita evolucionar: este juego le enseña unas cuantas lecciones. Empezamos siendo un pez, pero conseguir puntos nos permitirá evolucionar, y determinaremos nuestra forma con un menú. Ah, si la evolución real fuese así... nos pondríamos la cara de Chanquete.

CABEZA SIN CUERPO  
ZOMBIE NATION (NES)

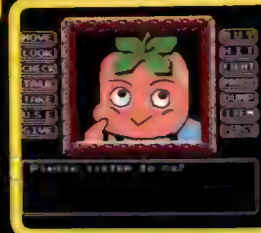
Una porquería intergaláctica cae en los Estados Unidos, convirtiendo a la población en zombis. ¿Quién nos va a salvar? ¿El musculitos de turno? ¡No! Nuestro héroe será Namakubi, una cabeza de samurái decapitado. Que puede volar. Capaz de disparar a los enemigos con sus ojos y de escupirles cosas. En el mundo de las terroríficas cabezas flotantes, Namakubi da más miedo que Andross, Doh, e incluso el Profesor Kawashima.

LA ALCACHOFA  
GEIST (GAMECUBE)

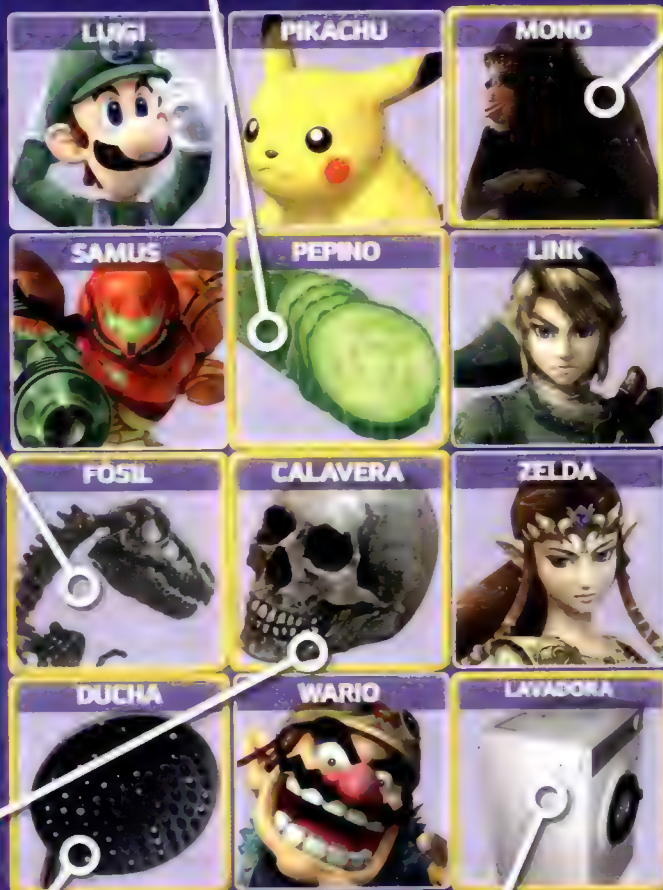
No somos una alcachofa de ducha cualquiera, sino que estaremos en unas duchas femeninas. Eso tiene que ser perversamente divertido, ¿qué no? Sin el riesgo de mirar a través de un agujero en la pared, esto es la perfección del voyeurismo, sin riesgos de incriminación. Técnicamente, somos un fantasma que posee esta ducha; otros objetos jugables son espejos, bombillas y cuencos de comida de perro. Seguro que Casper nunca se rebajó a esto.

PEPINO Y COMPAÑÍA  
PRINCESS TOMATO IN THE  
SALAD KINGDOM (NES)

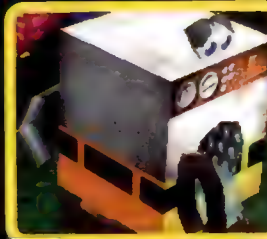
Uno de los RPG más extraños y, sin lugar a dudas, el más sano que hayamos jugado nunca. *Princess Tomato* readapta con acierto todos los clichés del género a su historia de vegetales. El malvado ministro Calabaza se lleva a la princesa a las montañas Calabacín, pero Sir Pepino les persigue para salvarla. Una pena que, al ser con cámara en primera persona, no podamos verle la cara a nuestro verde campeón.



## ELIJO... ¿EL PEPINO?

LA LAVADORA  
BANJO-TOOIE (N64)

Lo que en *Banjo-Kazooie* era una transformación broma de Mumbo, se acabaría convirtiendo en un personaje para la secuela. Como no podía ser menos, tiene todas las habilidades de nuestros protagonistas tradicionales: puede usar su peso para pulsar interruptores, y su ciclo de lavado puede acicalar a los enemigos que le salgan al paso. Pero además, puede disparar calzoncillos sucios. ¿Qué es peor? ¿Kazooie o la lavadora?

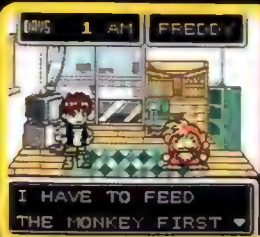






## MONOS ADIESTRADOS MONKEY PUNCHER (GBC)

No vayáis a confundiros y pensar que esto es otro simulador de cuidado de monos (tipo *Monkeyz*); *Monkey Puncher* nos pone en la piel de un chico o una chica que quiere llegar a la cima de un Club de la Lucha secreto para monos. Nuestro objetivo será elegir un simio feliz y convertirlo en un fiero ente a nivel psicológico, alimentándolo con galletas cuando en realidad quiere un plátano. Nuestro mono se pasaba todo el rato mordiéndonos.



## A TALADRAR DRILL DOZER (GBA)

Técnicamente somos una niña pequeña (Jill) dentro de un taladro gigantesco, pero ninguno de ambos es un héroe tradicional. Nuestras habilidades giran en torno a girar (sí, estamos inspirados), y aprovechar la energía de esta herramienta, en apariencia inofensiva, para convertirla en un arma asombrosa para acabar con los enemigos. Jill hasta podrá salir volando si hacemos las cosas bien. No os recomendamos intentarlo.



## NARIZÓN WARIOWARE SMOOTH MOVES (Wii)

Una buena muestra de la genialidad de Intelligent Systems es que su juego de lucha nasal se titula *Star Nose, Nose Wars* también hubiese sido válido. De todos nuestros héroes extraños, éste es el que menos se parece al objeto que pretende digitalizar. Para empezar, puede existir sin una cara; eso es mucho para una nariz. Luego está el tema de lo poco que pesa. Ah, y además vuela.



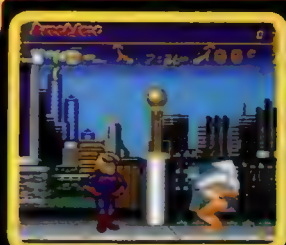
## STOCKBROKER WALL STREET KID (NES)

Los malvados hombres de negocios han acabado con el universo; pero ahora, también nosotros podremos sentir esa emoción de acabar con el futuro de la gente con inversiones imposibles. Hemos heredado 600.000 millones de dólares de nuestro padre, y tenemos que demostrar que somos dignos del dinero convirtiendo medio millón en cinco millones en la bolsa. Ni escorpiones ni nada: éste es el héroe más venenoso.



## HÉROE DIABÉTICO CAPTAIN NOVALIN (SNES)

Patrocinado por la insulina Novalin, este extraño plataformas de SNES pretende mostrarnos los peligros a los que se enfrenta la gente con diabetes. El Capitán del título empieza cada nivel con un chute de Novalin, para luego mantener su sangre a salvo de la glucosa de sus enemigos (donuts y cajas de caramelos). No hay nada mejor para entender la diabetes que un donuts pateándote el trasero.



## DINO ASMÁTICO BRONKIE: HEALTH HERO (SNES)

¡Parad las rotativas! NGamer sabe la verdad sobre la extinción de los dinosaurios. Ni edad glacial ni bolas de fuego, sino la llegada de un meteorito que provocó tales humaredas de polvo que murieron de asma. ¿Cómo puede funcionar esto en un juego? Cuando Bronkie pisa una montaña de polvo o pasa junto al humo de un cigarrillo, la pantalla se oscurece. Sacad un inhalador y limpiad pulmones y pantalla.



TURNOS PARA LAS CARTAS









Me he dicho: ¡Waya, en la redacción de NGamer no sabrán que chiste hacer con esto!" Miguel Ángel Castrillo.

**¡RÁPIDO!**

**MUERTE A LOS**

**IMAGINAAAAA**

baryonyx, vía foro

¡Larga vida a

Madwooorll!

pasándoselo muy rápidamente si tiene completa la pokedex del Perla o Diamante (como yo), y si tienen todas las cintas de los concursos (como yo) y que parece difícil; pero Nintendo debería pensar esto: "Vendo un montón de juegos, hago que los mediocres compren pero los veteranos se cansan al no haber una innovación en cuanto a pokedex, igual debería pensar las consecuencias". No pretendo ofender a Nintendo, pues les he apoyado siempre y con mi club aun más, pero, deberían pensarlo muy atentamente. **JAXSA, VÍA MAIL**

Gracias por tu carta. Entendemos lo que dices, pero con esa cantidad de ventas difícil es que un buen puñado de veteranos, como los llamas, no estén disfrutándolos también, ¿no? Una serie tan clásica, que sigue gustando tanto, es difícil de cambiar. Mira la preview de Platino en la página 22... ¡sigue gustando!



Me gustaría sugerir que en la revista hubiera una sección para que los lectores pudiéramos enviar cosas para que se publicaran. Ehmm... ¡Bienvenido al Fórum, Daniel!

### AMIGA DE HENRY

COMPARTE TU DS

Henry Hatsworth en la Aventura Rompecabezas es un título desafiante, divertido, tremendamente original y vistoso. La unión de dos conceptos como los plataformas y los puzles no sólo funciona sino que deslumbra, presentando un acabado inmejorable que hace que, una vez completada la aventura, nos quedemos con ganas de más. Es ésta la única gran pega que le podemos encontrar a un título que toca con la punta de los dedos la excelencia, sin llegar a ella contundentemente. Si te gustan los juegos que aúnan una gran jugabilidad con un envoltorio (historia, gráficos, sonido) notable, adelante. Uno de los juegos del año para DS. **LETICIA VAQUERO, VÍA MAIL**

Gracias Leticia, perdona que no hayamos incluido tu review al completo, pero nos daba para un nuevo extra de NGamer...

Respecto a Henry, qué te vamos a decir, parece que se ha convertido en una joyita, y por eso lo hemos llevado directamente a nuestro Top.

### PORTADITIS

¡¡Buenas a toda la redacción!!

Bueno, a todos no, a David le voy a odiar este mes por aparecer en la revista con su caja de chocolatinas llena de juegos de la DS... Menuda envidia xD Sobre la revista, quería comentaros (y creo que no seré el único) que la portada de este mes pasado fue de un bajón tremendo. ¡¡Era el mes de MadWorld!! Y nos venís con los cazafantasmas... MadWorld sí en las fotos pequeñas de la parte baja de la portada... Muy mal! A ver si la del mes que viene es del GTA Chinatown Wars, o si no es que ya nadie entendemos vuestro criterio de elección de portadas.

**ANDREU PRESA, VÍA MAIL**

Buenas otro mes, Andreu. Empezamos a entender por qué David lleva una semana de baja por dolor de oído izquierdo, ya creíamos que era cuento. Respecto a las portadas, verás que tanto en este como en otros mundillos, lo mejor a destacar es algo para el futuro, algo de lo que podríais esperar nueva información. Con nuestros 4.576 artículos sobre Madworld, que acabaron con la review, poco había ya que contar.

### PIENSA EN 20

PIENSA EN 20 SOBRE SPIRIT TRACKS

Habría que darle una oportunidad, porque el juego promete pero como clon de PH, cuestión de tiempo ver sus novedades... **Kirby Blue**

Queríamos un Zelda, Nintendo nos da éste para que la espera al nuevo de Wii sea más amena. **VySe**

Un Zelda que seguro que tira a casual, decíamos tanto de juegos on-rails y éste también lo es, por hablar. **Jagoba**

**SOBRE CHIATOWN WARS**

Un juego en toda regla, los pocos +18 de esta consola merecen la pena, y aun encima es casi infinito xD. **MDVigo**

Buenísimo. La verdad es que lo probé debido al azar y aun con solo 2% completado veo que es maravilloso solid-bros

Mi propio imperio de la droga en mi DS... ¿Se puede pedir algo más? Mayor cantidad de mujeres atractivas, posiblemente. **Zaid**

**SOBRE ANOTHER CODE: R**

Deberían ponerlo para la DS como su antecesor, y no fastidiarles el desenlace a los que no tienen la Wii. **DarkBlizzard**

Simplemente bestial. La primera entrega estuvo genial, tanto la historia como los puzles. Ahora veréis con el control de Wii... **RAY.01 ZERO SUIT**

Si es tan bueno como su predecesor de DS, un juego que sin duda tiene que estar en la colección. **Arandanus**

Opina en ngamer.es/Foro. Sección: Píensate en 20





# LO MEJOR DE LOS FOROS

NGAMER.ES/FOROS

¡Únete a la discusión y al caos!

**NGAMER 18**

**Iniciado por jueghje**

**Cantine:** No entiendo la manía de Ngamer de poner las portadas menos importantes en la revista, no lo entenderé nunca. Aquí tendríamos que ver una portada roja, negra y blanca con el título de Madworld

**Maximilium:** En parte han cumplido xDDD.

**Junky:** Uí este día es para enmarcarlo salgo en la revista XD seguro que diciendo cualquier mamarrachada, esto sí que no me lo esperaba XD.

**NOVEDADES EN EL FORO**

**Iniciado por Naroh**

**Bob-ombert:** ¿Miriam te ha dicho que incluirá el spoiler?

**DJ GOYO:** Ole, a ver si cambia el diseño del foro y la invito a un cubata xD.

**KOPURISTA:** Yo ya estoy acostumbrado, por eso ya no lo veo tan mal.

**Liquid:** Porque tú eres el nuevo zoipi, es como si vivieses en el foro.

## DUDAS BOLUDAS

¡Hola NGamer! Les hablo desde Argentina y me encanta la revista, lástima que llega tarde y sin las ediciones especiales, pero es muy divertida.

Bueno, ahí van las preguntas:

1) ¿Cuál es mayor, Wii Music o Guitar Hero WT (con baterías y demás), teniendo en cuenta el precio?

2) The Conduit va a ser para mayores de 12 o de 16? El uso del Wii Speak será sólo con amigos agregados por Friend Code?

**GONZALO ARGOMANIZ, VÍA MAIL**

¡Hola! Te contestamos desde

España, pero sólo a dos de

tus preguntas, que no

caben más: Wii Music y

Guitar Hero son

completamente

distintos. El primero es

muy especial, puedes

usarlo más como una

forma de aprender música y

sensibilizarte con ella,

mientras que GH es una forma de jugar

con ella más "arcade", sujeta a sus

botoncitos en el momento justo. Y

hablando de The Conduit, el Wii Speak

no se ha enseñado aún con el juego,

pero es muy probable que sólo lo usen

los amigos. ¿La edad? En España, 16+,

el mismo número de la página donde

puedas leer la preview.

**¡ATENCIÓN!**  
Queremos nuevos  
jugadores para público  
adulto que no sean  
Resident Evil!  
baryonyx, vía foro  
¿Qué tal una adaptación  
del primer Silent Hill?

## CAZAMONSTRUOS

Soy un lector de Ngamer y quería preguntarte en qué mes del 2009 saldrá el Monster Hunter 3 de la Wii.  
**ALBERTO RAMOS, VÍA MAIL**

¡Hola, lector. El juego llegará este verano a las tiendas japonesas, mientras que para Occidente no tiene fecha planificada. Mucho deberíamos rezar para que llegara en 2009, pero no hay que perder la esperanza.

## BOMBARDEO

¡Hola NGamer! me gusta vuestro toque más adulto del mundo de los videojuegos, y tengo un par de dudas que espero me resolváis.

1) Quisiera mostrar mi perplejidad de ver como analizáis ciertos juegos antes de que lleguen a las tiendas y encima decir que ya están disponibles. Después voy a buscarlos

y todavía no están.

2) ¿Qué sabéis de estos títulos "Imabikisou" y "Resident Evil: The Darkside Chronicles" y "Fragile"?

¿Que sabéis del proyecto de Suda 51 y de Shinya Mikami, para la Wii? ¿Y el proyecto que trae entre manos Sora y Nintendo?

**JOSÉ MARTÍNEZ, VÍA MAIL**

Hey, Jose, nos va a explotar la cabeza,

**MIGUEL PATINO MOSQUERA**  
9 AÑOS



**IVÁN ROJO ANTEQUERA**  
18 AÑOS



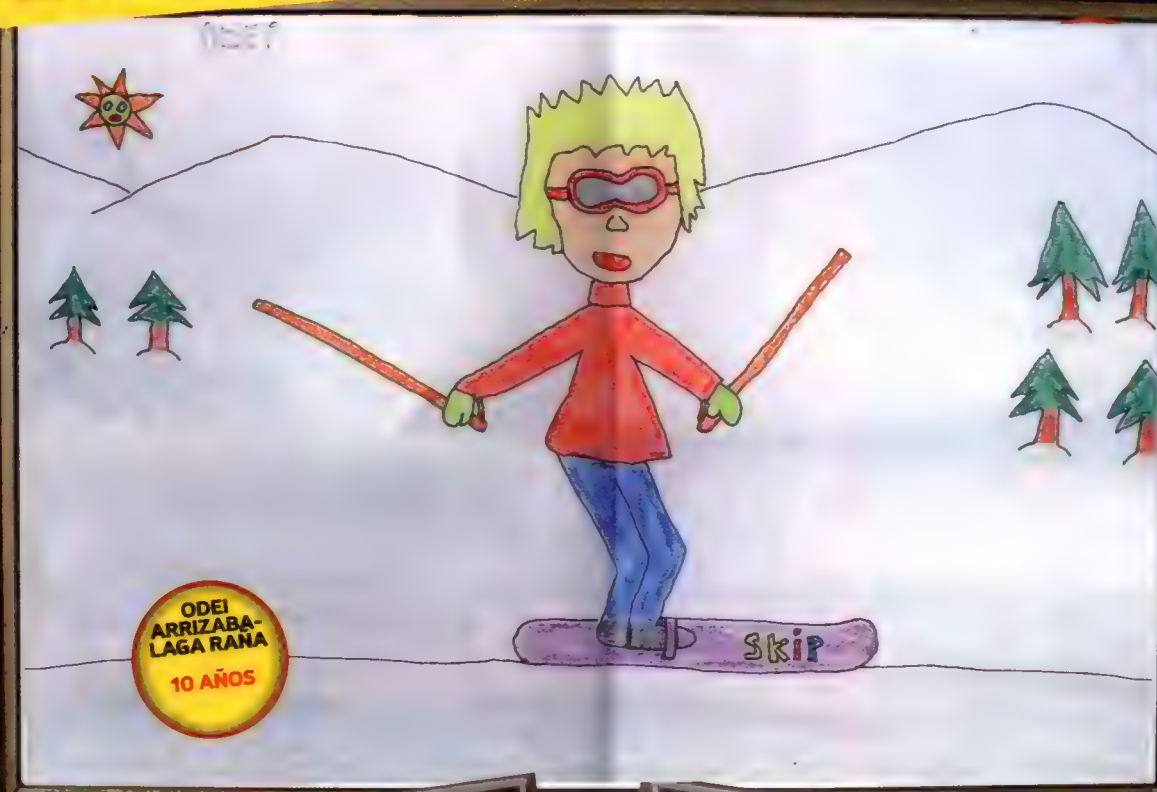




CONCURSO

# DIBUJOS de FAMILY SKI

Los primeros que han llegado... ¿y el tuyo?  
10 títulos y un cheque de 400 € están en juego

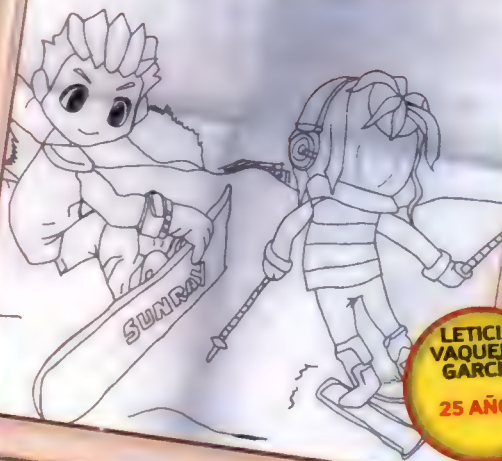


ODEI  
ARRIZABA-  
LAGA RANA  
10 AÑOS

JAIME  
GARCIA  
MARCO  
8 AÑOS



## Family Ski & Snowboard.



LETICIA  
VAQUERO  
GARCIA  
25 AÑOS







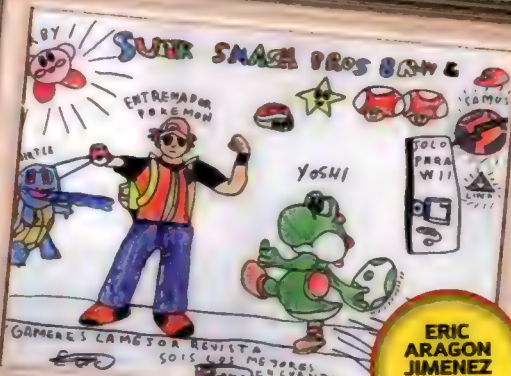


Y aquí más dibujos de nuestros lectores... Ya tenemos para empapelar la redacción

**JOSEP  
ALBEROLA  
ARROYO**  
14 AÑOS



**IVÁN  
ROJO  
ANTEQUERA**  
17 AÑOS



**ERIC  
ARAGON  
JIMENEZ**  
11 AÑOS

### ESQUINA CORRECTORA

#### INTRIGA

En la última página, en la que hablan del próximo número, se han olvidado poner el título del juego, y sólo han puesto una imagen y una pequeña frase.

**Ramonium, vía foro**

En realidad no nos habíamos olvidado, era una sorpresa!

#### UN CLÁSICO

El top10 no está actualizado, aunque ellos dicen que sí. Supongo que refiriéndose a que está actualizado hace un mes.

**Elekisele, vía foro**

¡Se coló! Esta vez seguro que sí, además, acumulará los cambios de dos meses! Como paséis las

páginas y no esté, ponemos a Ninjabread el primero.

#### HUEVO DE PASCUA

En la página 41 la foto que debía pertenecer al Eledees realmente pertenece al Moon, también de DS.

**Nowitzki, vía foro**

¿Estás seguro?  
¿Has llegado al final de Eledees?

### CONCURSO COMPARTE TU DS

¿Cuál ha sido tu último juego en la DS? ¿Qué impresiones te ha dejado?

Mándanos tus comentarios a la redacción y podrás ganar juegos de DS y fundas para tu consola favorita.

Puedes hacerlo a través de nuestro correo electrónico [revistangamer@globuscom.es](mailto:revistangamer@globuscom.es) o en la dirección postal **Revista NGamer C/ Covarrubias, 1 28010 Madrid**.

¡Las mejores cartas serán publicadas!

### CONCURSO FAMILY SKI & SNOW- BOARD

Sorteamos un vale de 400 euros canjeable en deportes el Corte Inglés y 10 juegos

Para participar, mándanos un dibujo de un personaje de Family Ski junto con el cupón que encontrarás entre nuestras páginas.

¡Los mejores dibujos saldrán en el Fórum!





# La revista número uno en imagen y sonido

www.revistaonoff.es

# on OFF

La revista nº1 en imagen & sonido

Nº 201

PUBLICACIÓN MENSUAL  
PORTUGAL CONT. 4,00 €  
ESPAÑA 3,90 €

**ESPECIAL**

# tdt

**AHORA EN ALTA DEFINICIÓN**

- Servicios interactivos
- La tdt de pago
- Analizamos los mejores sintonizadores

**LO ÚLTIMO**  
**ALTAVOCES**  
**ESCONDIDOS**  
¿De dónde sale  
ese sonido?

00201  
8 42002037082  
GLOBUS

**¡EXCLUSIVA!**  
**A fondo:**  
La primera TV  
con tecnología  
**OLED**  
SONY OLED XEL-1

**FRENTE A FRENTE**  
2 lectores de  
audio portátiles

**TELES MINI**  
Ocho modelos  
desde 99 €

**EQUIPOS X DENTRO**  
Destripamos un  
Blu-ray Pioneer

**BANCO DE PRUEBAS**  
9 equipos  
AV a examen



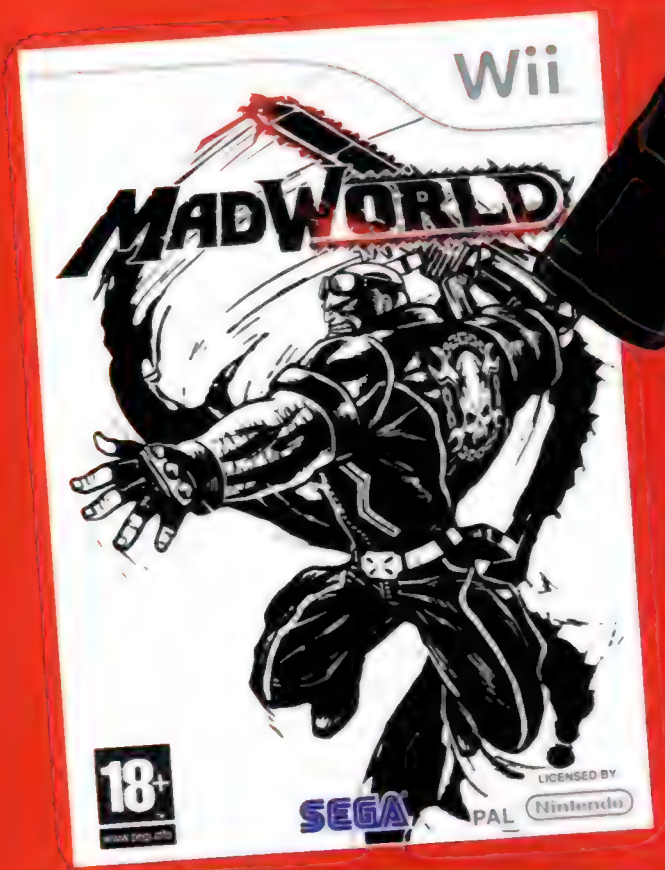
## Pídela en tu quiosco

GLOBUS



# ¡¡SORTEAMOS!!

## 3 JUEGOS MADWORLD 10 CAMISETAS 10 BANDAS SONORAS



**Mándanos el cupón con  
tus datos y entrarás  
automáticamente  
en el sorteo**

**ES UN CONCURSO DE**



**Wii**



### CÓMO PARTICIPAR

Para participar en este sorteo sólo tienes que enviar este cupón con tus datos personales a la siguiente dirección: Revista NGAMER, Covarrubias, 1. 28010 Madrid. El resultado del concurso será publicado en el número 20 de NGAMER y en nuestra web.

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección:  C.P.:

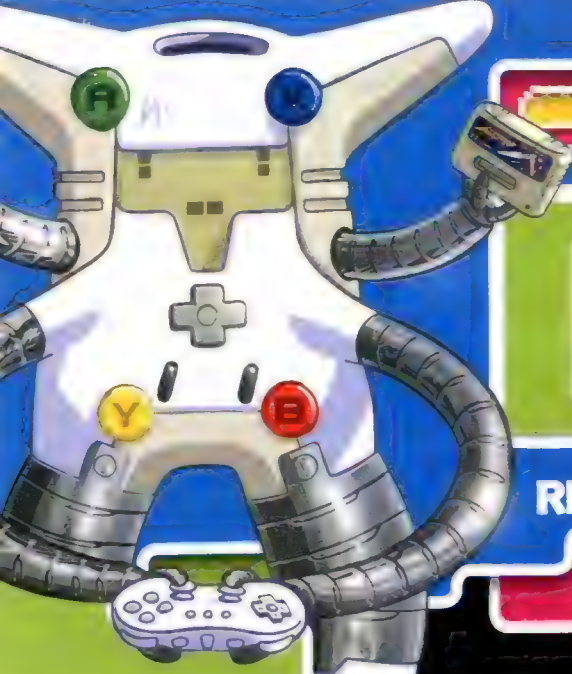
Población:

Provincia:

Edad:  E-mail:

GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º, 28010-Madrid. Los envíos serán realizados por correo certificado. Si llegasen devueltos, los premiados deberán hacerse cargo del coste del reintegro o podrán recogerlo en nuestras oficinas.





# DOWN

## RECUERDOS DEL PASADO

# UN POCO DE HISTORIA TAKESHI'S CHALLENGE

### Los videojuegos según el rey del humor amarillo

**H**ola, lectores! No hace falta que miréis la sección de este mes con tanto miedo: *Takeshi's Challenge* era un juego muy interesante. Y ya que Wii está lanzando unos cuantos juegos para adultos, me ha parecido interesante recuperar esta oda a los juegos difíciles... Muy, muy difíciles.

Y hablando de títulos que te hacen morderte los nudillos, he ordenado a mis servidores de carne y hueso de *NGamer* que también os ofrezcan un nivel clásico de *Metal Slug*. Nada como los juegos retro para desesperarse. Y recuerda: en el país de los juegos difíciles, los robots con cuatro brazos somos los reyes. ¡Toma ya!



En la caja, Kitano mira el horizonte con ojos esperanzados... ¡Aaah!

**L**as 800.000 copias vendidas de *Takeshi's Challenge* evidencian que no es un juego desconocido. Lo que pasa es que nunca abandonó las tierras japonesas para dejarte con la cara con la que debes estar observándolo.

Ahora que la Wii empieza a apostar por títulos pensados para los jugones de verdad, no podemos imaginar ningún cartucho que refleje mejor la desesperación provocada por los clásicos que este producto salido de la intrincada mente de Takeshi Kitano.

### Amarillo-manía

La "personalidad" japonesa de Kitano -Beat Takeshi para sus fans- es lo que pasa si mezclas a Steven Spielberg, El Gran Wyoming y Adam Sandler y llenas un molde humano con su pulpa sanguinolenta. Cómico, actor,

Aquí llegas a casa, borracho, y te peleas con tu mujer, así que se divorcia de ti. ¡Buen rollo!



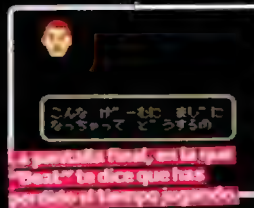
Antes de meterte en el karaoke, mejor darle al sake para dejar los nervios atrás.



guionista, director, presentador; por

estos lares se le conoce sobre todo por *Humor amarillo*, pero hay pocos medios que no haya abordado <sup>1</sup>. Precisamente en 1986, cuando dicho programa fue lanzado, también dio sus primeros pasos en los videojuegos.

Kitano afirmaba que la idea le vino a la cabeza mientras estaba borracho en un bar. La caja lo dice todo: "Este juego está hecho por alguien que odia los videojuegos". ¿Qué consejo le da, pues, a los usuarios? "El sentido común es peligroso". En pocas



La personalidad final, en la que "Beat" te dice que has perdido el tiempo jugando.

## BEAT-EM-UP

### La obra de Takeshi Kitano



**Takeshi no Sengoku Fuumoji** Gracias al éxito de *Takeshi's Challenge*, Kitano pudo producir más juegos, incluido este Party Game para NES, un *Mario Party* presentado por Takeshi.



**Violent Cop** Kitano sólo iba a ser el protagonista de este film de 1989 sobre un policía sociopático, pero el director escogido cayó enfermo. Su personal violencia disparó su carrera como director.



**Two Beat** Kitano formó este dúo cómico "manzai" <sup>2</sup> junto a Kiyoshi Kaneko y forzó los límites de la TV con sus chistes pasados de vueltas. Nada que ver con Buena Fuente y Berto, vamos.



**Battle Royale** Esta maravilla con escolares nipones matándose entre sí para sobrevivir no está firmada por Kitano, pero su presencia como profesor marca toda la película.

METAL SLUG 3



<sup>1</sup> The Japan Times habla de él como "el rey de todos los medios". <sup>2</sup> Los ejecutivos japoneses son una versión extrema de los españoles. Se vuelcan tanto en sus trabajos que se les apoda "shachiku" (ganado corporativo) y "kaisha no inu" (perro corporativo).



"Es un elefante cargado de ametralladoras. Lo encuentras en una cueva llena de zombis helados"  
**METAL SLUG 3 PÁGINA 76**

**DOWNLOAD**  
 CONSOLA VIRTUAL



# LOAD

Aquí estás a media canción, impresionando a los que te rodean.

Este pachinko gigante resulta muy entretenido... Pero es imposible ganar.

palabras, Takeshi's Challenge da la vuelta a todo lo que crees saber sobre videojuegos, con el héroe del juego, un aburrido ejecutivo?, abandonando su trabajo para convertirse en un cazatesoros. Él debe encontrar su aventurero oculto; nosotros, nuestro ejecutivo interior.

Pero ¿cuán peligroso es el sentido común? Pues, por ejemplo, puede matarte en la pantalla de inicio. Si escoges la posibilidad de introducir una contraseña, aparecen tres opciones: una provoca la muerte. Un tema, el de la mortalidad, que pende durante todo el juego: si ignoras algunas misiones menores, acabar el juego puede ser imposible. Por ejemplo, en la parte final del juego estás atrapado dentro de una olla. Si antes no has comprado y aprendido a usar un shamisen, no podrás distraer al chef con él.

Recuerda: tu nave sólo se mueve hacia abajo. Como la economía mundial, vamos.

## El único camino... abajo

Aunque lo más popular del juego son sus exigencias más surrealistas. En el segmento de karaoke, debes cantar unas 30 canciones con un micrófono para NES, lo que es prácticamente una hora de berreos. Si ganas, consigues un mapa del tesoro que, problema, está escrito con tinta invisible. La única forma de verlo es dejarlo al sol durante una hora, es decir, soltar el mando y no tocar un botón durante 60 minutos. ¿Qué otro juego te obliga a esperar?

Aunque el nivel más complejo es aquel en el que vuelas en parapente sobre el océano. Un clon muy simplón de *Gradius* con un detalle suculento: no puedes moverte hacia arriba. Si bajas para evitar algo no podrás ganar altura de nuevo, lo que significa que poco a poco te irás acercando a una colisión contra el mar y a que la partida termine. Todo eso, claro, si eres capaz de llegar al centro de parapente, que está en una isla a la que debes volar mediante una ruta comercial. Y si te equivocas de billete, el avión explota a medio camino. Un acercamiento, sin duda, realista y divertido a los videojuegos.

Este es el mapa del tesoro que debes "dejar al sol" durante una hora. Bendita paciencia.



## RETRO DESCARGAS



### WOLF OF THE BATTLEFIELD: MERCS

CONSOLA: MEGA DRIVE PUNTOS WII: 800  
 PEGI: 12+ JUGADORES: 1

Esta secuela de *Commando*, creada por Capcom para coin-op pero que llega a la Consola Virtual en versión Mega Drive, ofrece acción y disparos en scroll vertical de la vieja escuela... En el mejor de los sentidos. Incluso tipos curtidors como nosotros hemos soltado una lagrimita.



### SONIC CHAOS

CONSOLA: M. SYSTEM PUNTOS WII: 500  
 PEGI: 3+ JUGADORES: 1

La respuesta de Sega a los *Sonic* de Mega Drive es también uno de los juegos más flojos de la saga, precisamente, porque cuando salió la Master System ya estaba herida de muerte por su hermana pequeña.



**Zatoichi** "Beat" aplicó su toque excéntrico a esta historia de un espadachín ciego, mezclando luchas con espadas sangrientas y números de baile, tanto de *breakdance* como claqué.



**Humor amarillo** Este concurso surrealista, un mito para muchos españoles, fue vendido por Kitano como un "Super Mario de imagen real". ¿Será él, entonces, Bowser?



**TV Tackle** Acercándose a la actualidad, Kitano presenta este debate para políticos y comentaristas. Pero mientras ellos hablan de cosas serias, Kitano hace una broma tras otra.



**A Guru is Born** Una de las dos novelas de Kitano que se han traducido al inglés cuenta la historia de un hombre que se une a una secta y, de forma accidental, se convierte en su líder.



**Hana-bi** El festival Hanabi de la Consola Virtual toma su nombre del mismo evento que inspira el de este film, el más aclamado a nivel crítico de Kitano. Y, créenos, no es para menos.



3 Un número "manzai" es un dúo tradicional, compuesto por un humorista común y otro de habla atropellada. Si quieres ver a los Two Beat en su apogeo, échale un ojo a [tinyurl.com/9vfhfj](http://tinyurl.com/9vfhfj). 4 De nuevo en *The Japan Times* encontramos un comentario: "Takeshi es una de las mentes más incisivas del mundo del espectáculo nipón".



# MORDEN'S STRONGHOLD

*Metal Slug 3*, esto es un infierno una caña

**E**n la despedida para su consola Neo Geo -*Metal Slug 3*-, SNK echó el resto. El juego salió en el 2000, ya en la era 3D, pero era -y sigue siendo- uno de los shooters 2D gráficamente más espectaculares. Lleno de grandes explosiones, jefes enormes, legiones de enemigos y suficientes balas para exterminarlos a todos, resulta increíble pensar que este juego funciona en una consola que fue lanzada casi al mismo tiempo que la SNES.



## SANGRE

En la mayoría de versiones británicas de los juegos de Neo Geo, la sangre se convertía en tinta azul. Los afortunados usuarios de *coin-op* podrían resolverlo con un interruptor, pero los jugones consoleros no tenían la misma suerte.

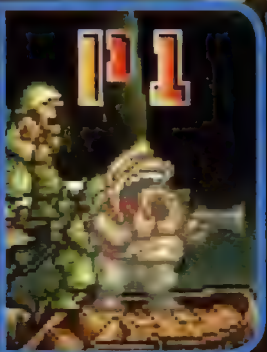
## CORAZONES DE HIERRO

Entre otros detalles, en un nivel hay un personaje que ríe como un loco mientras bombardea una hilera de camiones. Si te fijas, cuando la mayoría de esos vehículos explota dejan caer fruta, vegetales y otras provisiones. ¡Que alguien llame a la ONU!



## CEBADO

Por suerte, el campo de batalla está lleno de donuts y otras comidas grasientas. Los soldados que las engullen se convierten en gorditos poderosos hasta que les haces adelgazar de un tiro.



## MONO

Este pequeño simio lleva un pañal y una ametralladora. No es el aliado que esperarías encontrar en otros juegos, pero encaja de maravilla en el mundo de *Metal Slug*.





## POR QUÉ TAN SERIO

Pese a su violencia, *Metal Slug* es muy cómico. Tanque sin orugas + dos ayudantes enrollados = un arma potente de lo más económica.



## VEHÍCULOS

No sería un *Slug* sin una gran cantidad de máquinas de guerra que manejar. El submarino es el más regordete, pero es nuestro favorito.



## VOMITONA

Si un enemigo zombi te muerde, no estás acabado. Y es que resucitas como un muerto viviente, lo que te permite usar el ataque más poderoso del juego, una enorme vomitona de color rojo que llena toda la pantalla.



## HADOKEN

La mayoría de prisioneros rescatados sólo sueltan un objeto. Pero éste debe de ser un veterano de los videojuegos, vistas sus capacidades.



## HEAVY METAL

Sí, es un elefante cargado de ametralladoras. Lo encuentras en una cueva llena de yetis y zombis helados.



# NG TRUCOS

Sección de consulta obligada donde encontrarás los mejores trucos de los juegos más novedosos

## GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Introduce estos códigos durante el juego, sin pulsar la pausa:

### ARMADURA

L, L, R, B, B, A, A, R

### SALUD

L, L, R, A, A, B, B, R

### BAJAR NIVEL DE BUSCADO

R, X, X, Y, Y, R, L, L

### SUBIR NIVEL DE BUSCADO

L, L, R, Y, Y, X, X, R

### PACK DE ARMAS 1

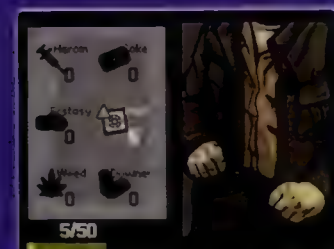
(granada, porra, pistola, miniametralladora, fusil de asalto, miniSMG, escopeta)  
R, arriba, B, abajo, izquierda, R, B, derecha

### PACK DE ARMAS 2 (cóctel molotov, táser, dobles pistolas, lanzallamas, carabina, SMG, escopeta de dos cañones)

R, arriba, A, abajo, izquierda, R, A, derecha

### PACK DE ARMAS 3 (mina, sierra mecánica, revólver, lanzallamas, carabina, SMG, escopeta de dos cañones)

R, arriba, Y, abajo, izquierda, R, Y, derecha



### PACK DE ARMAS 4

(pistola de bengalas, bate, pistola, lanzacohetes, carabina, microSMG, escopeta)

R, arriba, X, abajo, izquierda, R, X, derecha

A pesar de haber probado todos estos trucos, Ngamer no asegura que en tu consola todos funcionen a la perfección.

## SONIC Y EL CABALLERO NEGRO

Desbloquea personajes:

### AMY ROSE

Derrota al jefe final

### BLAZE

Derrota a Lady Percival

### JET

5 estrellas en Great Megalith contrarreloj

### REY ARTURO

Recoge las cinco "Leyendas del Rey Arturo"

### KNUCKLES

Derrota a Sir Gawain

### SHADOW

Derrota a Sir Lancelot

### TAILS

Acaba la primera misión del



Castillo Camelot

### SILVER

Completa "Vuelve Lancelot" en Deep Woods



### BALAS EXPLOSIVAS

L, R, X, Y, A, B, arriba, abajo

### SOL

Arriba, abajo, izquierda, derecha, A, B, L, R

### NUBES

Arriba, abajo, izquierda, derecha, X, Y, L, R

### HURACÁN

Arriba, abajo, izquierda, derecha, X, Y, L, R

### LLUVIA

Arriba, abajo, izquierda, derecha, Y, A, L, R

### LLUVIA TORRENCIAL

Arriba, abajo, izquierda, derecha, A, X, R, L

Para desbloquear características adicionales:

### TAXI INEXPUGNABLE

En la misma ronda, recoge y llevar a 15 personas en taxi sin que se agote el tiempo.

100% de muertes.

### SPRINT INFINITO

Completa cinco misiones de Paramédico.

### SALUD

### AUTORRECUPERABLE

Supera las dos misiones de reparto de fideos.

### BOLSA DE REPARTO

### MEJORADA

Supera las dos misiones de reparto de fideos.

Cumpliendo ciertas tareas puedes conseguir trofeos que aparecen en tu apartamento:

### PASTILLERO DE

### DIAMANTE

Vende alucinógenos.

### PRISMÁTICOS DE ORO

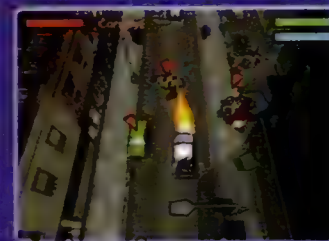
Descubre a 40 traficantes.

### PIPA DE AGUA ENJOYADA

Vende depresivos.

### LLAVE ENJOYADA DE LA CIUDAD

Consigue los 21 pisos francos de toda la ciudad.



### JERINGA PLATEADA

Consigue unos beneficios de

## HENRY HATSWORTH EN LA AVENTURA ROMPECABEZAS

Si superas el juego por primera vez, se desbloquea el Modo Gentlemen, que hace que todo sea más complicado. Al seleccionarlo, se te preguntará si quieres grabar la partida sobre los datos de la anterior, con lo que te quedarás







## WII FIT



### ▶ TEST DE EQUILIBRIO DEFINITIVO

En la pantalla de estadísticas, verás al personaje habitual de las pruebas del Balance Board corriendo. Clica sobre él con el puntero y te preguntará si quieres probar el test de equilibrio definitivo.

2.000 dólares.

### ▶ MALETÍN DE TITANIO

Encuentra a los 80 traficantes.

### ▶ CUCHARA DE MADERA

Logra perder 500 dólares.

## CASTLEVANIA JUDGEMENT

Para descargar personajes adicionales en el Modo Historia de este juego de lucha:

### ▶ SYPHA

Completa el Modo Historia de Simon.

### ▶ GRANT

Completa el Modo Historia de Sypha.

### ▶ GOLEM

Completa el Modo Historia de Grant.

### ▶ MARIA

Completa el Modo Historia de Alucard.

### ▶ ERIC

Completa el Modo Historia de Maria.

### ▶ CARMILLA



Completa el Modo Historia de Eric.

### ▶ CORNELL

Completa el Modo Historia de Carmilla.

### ▶ SHANOA

Conecta con *Castlevania: Order of Ecclesia* para DS.

### ▶ TREVOR

Completa el Modo Historia de Simon, Alucard, Maria, Eric, Carmilla, Grant, Golem, Sypha y Cornell.

### ▶ DEATH (Y SHANOA DE FORMA ALTERNATIVA)

Completa el Modo Historia de Trevor.



### ▶ DRACULA

Completa el Modo Historia de Simon, Alucard, Maria, Eric, Carmilla, Grant, Golem, Sypha, Cornell, Trevor, Death y Shanoa.

### ▶ AEON

Completa el Modo Historia de Dracula.

## BLEACH: DARK SOULS

Como en todo juego de lucha que se precie, en esta nueva adaptación del manga de Tite Kubo pueden desbloquearse nuevos personajes cumpliendo una serie de condiciones:

### ▶ AIZEN SOUSUKE

Completa la Parte A.

### ▶ DON KANONJI

Completa la Parte D.

### ▶ GOTEITAISHI

Completa el 100% de los Modos Historia A-D en cualquier dificultad.

### ▶ GRANDFISHER

Completa el 100% de los Modos Historia A-D en cualquier dificultad.

### ▶ ICHIMARU GIN

Completa al 100% la Parte B.

### ▶ IDURU KIRA

Derrótales en el Modo Historia, en un nivel en el que te enfrentes a Rangiku y a él.

### ▶ KUKAKU

Completa la Parte B.

### ▶ KYUGOHANIN

Completa el 100% de los Modos Historia A-D en cualquier dificultad.

### ▶ MENOS-GRANDE

Completa el 100% de los Modos Historia A-D en cualquier dificultad.

### ▶ OGIHCI

Completa al 100% la Parte C.

### ▶ RANGIKU MATSUMOTO

Derrótales en el Modo Historia, en un nivel en el que te enfrentes a Iduru y a ella.

### ▶ RIRIN

Completa al 100% la Parte D.

### ▶ RUKIA KUCHIKI

Completa la primera parte del Modo Historia.

### ▶ SHIBATA

Completa el 100% de los Modos Historia A-D en



## TENCHU: SHADOW ASSASSINS

En la pantalla de títulos, presiona C y Z antes de introducir las siguientes combinaciones:

### ▶ TODOS LOS OBJETOS NORMALES

Arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda, abajo, derecha, derecha, 1, 2

### ▶ TODOS LOS OBJETOS SECRETOS

Arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba, derecha, abajo, izquierda, izquierda, 1, 2

### ▶ TODAS LAS MISIONES

Izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, derecha, derecha, derecha, derecha, 1, 2

### ▶ BARRA DE ESPADA COMPLETA

Arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, derecha, 1, 2

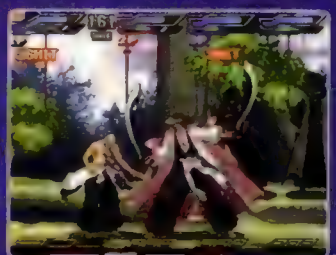
### ▶ OBJETOS AL MÁXIMO

Abajo, arriba, abajo, arriba, derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, 1

cualquier dificultad.

### ▶ SHRIEKER

Completa el 100% de los Modos Historia A-D en cualquier dificultad.



### ▶ SHUHEI HISAGI

Derrótales en el Modo Historia.

### ▶ SOIFON

Derrótales en el Modo Historia.

### ▶ TATSUKI

Completa al 100% la Parte D.

### ▶ TOSEN

Completa al 100% la Parte D.

### ▶ TSUKAIMA

Completa el 100% de los Modos Historia A-D en cualquier dificultad.

### ▶ URURU

Completa la Parte A.

### ▶ YACHIRU KUSAJISHI

Derrótales en el Modo Historia.



LET'S TAP NOS DICE QUE  
HAGAMOS COSAS MALAS...

# PÁGINA 80

**C**on esto, la publicidad subliminal alcanza nuevos niveles. La madre norteamericana Rachel Jones asegura que en *Baby Pals* se escucha "Islam is the light", el Islam es la luz. Metes al bebé en la bañera y hala, ahí empieza él a convertir a los niños norteamericanos a una nueva forma de vida. Es increíble que esta historia salga ahora a la luz (gracias a la fuerza del Islam), ya que nosotros también oímos mensajes en *Let's Tap*.

Nos hemos grabado jugando a la colección de minijuegos de Yuji 'Sonic The Hedgehog' Naka; ya sabéis, por hacer la gracia. Pero hemos descubierto que nuestros golpecitos están en código Morse. Le enviamos el vídeo a la Marina para que nos tradujesen los mensajes, y éste es el resultado...

## RHYTHM TAP

"¿Habéis jugado a *NiGHTS*? ¿En qué estaríamos pensando? Da MIEDO".



## BUBBLE VOYAGER

"Seré breve. Mi nombre es Kazuya Himukai, y estoy cautivo en las oficinas de Prope. Me tienen en una caja, comiendo sus sobras. El señor Naka domina el código Morse y podría estar escuchándome. ¡Enviad ayuda!"



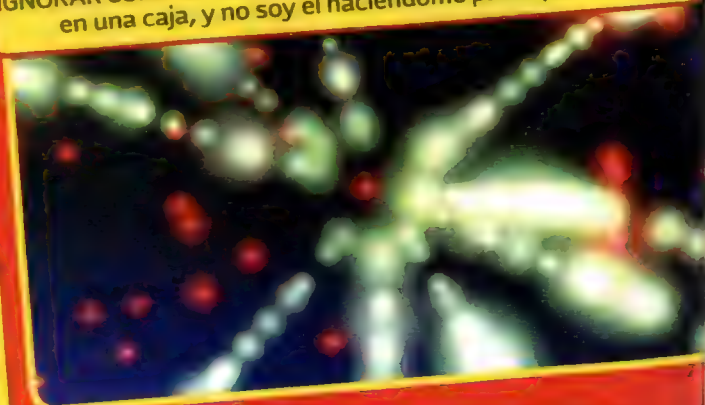
## TAP RUNNER

"Hola, soy Satanás. No quiero resultar pesado, pero si pudieseis sacrificar sangrientamente alguna cabra en nombre del Señor de la Oscuridad, no me importaría. De no ser así, me basta si ignoráis a los chicos de la catequesis de vuestro barrio. Saludos".



## VISUALISER

"Soy Kazuya Himukai, otra vez. Sólo quería decir que mi mensaje en *Bubble Voyager* fue un chiste que deberéis IGNORAR COMPLETAMENTE. Yuji Naka no me tiene encerrado en una caja, y no soy él haciéndome pasar por mí".



## SILENT BLOCKS

"Natillas. Helado. Manzanas. Pudín. Tarta de queso. A Yuji Naka le encanta comer de esto. ¿Kebaps? ¡Ni de coña! Yuji Naka no come asquerosos kebaps turcos".







## TOP 10 DS



### EL TOP MÁS REÑIDO EN NINTENDO DS



**01** Un GTA perfectamente adaptado a la consola portátil. Brillante, bien escrito, con mucha diversión; tal vez un poco exagerado por momentos, pero de los mejores juegos de DS hoy día.

**02** **THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS** EAD / NINTENDO  
La aventura más increíble jamás jugada en una consola portátil. Una locura de control y una experiencia encantadora.

**03** **EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA** LEVEL-5 / NINTENDO  
Debería ser una tarea del colegio. Cualidades para todos y una simbiosis con la DS que lo convierte en clásico instantáneo.

**04** **ADVANCE WARS DARK CONFLICT** INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO  
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.

**05** **THE WORLD ENDS WITH YOU** SQUARE-ENIX / KOCHI MEDIA  
Toda una odisea a la japonesa por los barrios de Shibuya, con una jugabilidad tan profunda como compleja, y un diseño perfecto.

**06** **FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON** INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO  
El juego más completo y profundo de DS de 2008. La mejor alternativa a Dark Conflict.

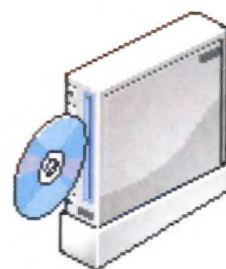
**07** **PHOENIX WRIGHT T&T** CAPCOM / NINTENDO  
Imprescindible final para el seguidor de una serie recomendable para todo usuario de DS.

**08** **CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA** KONAMI / KONAMI  
Shanoa logra triunfar con su nueva aventura. El mejor Castlevania de los últimos tiempos.

**09** **HENRY HATSWORTH EN LA AVENTURA...** EA CASUAL / EA  
Lo que podría haber sido un monstruo de Frankenstein, ha resultado ser un título ingenioso, con fragmentos bien mezclados.

**10** **DRAGON QUEST IV** SQUARE ENIX / KOCHI MEDIA  
El abuelo de los RPG, adaptado. Hará las delicias de los amantes de los JRPG con su carisma.

## TOP 10 WII



### LA LUCHA ENTRE LOS MEJORES DE WII



**01** Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. *Super Mario Galaxy* demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.

**02** **LITTLE KING'S STORY** CING - TOWN FACTORY / RISING STAR - ATARI  
Divertido, emocionante e inteligente. Una muestra de grandes mentes que quieren romper con la norma.

**03** **PES 2009** KONAMI / KONAMI  
El juego de fútbol más profundo y avanzado que hay en el mercado y uno de los más aplicados de Wii. Una auténtica lección.

**04** **MADWORLD** PLATINUM / SEGA  
Adulto, visceral, sin complejos y lleno de humor. Gráficamente perfecto y una compra obligada en Wii. Si durase más horas...

**05** **MARIO KART WII** NINTENDO / NINTENDO  
Un Mario Kart infinito gracias a sus excelentes posibilidades online. Le falta magnificencia, pero continúa la serie con fuerza.

**06** **NO MORE HEROES** GRASSHOPPER / VIRGIN PLAY  
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.

**07** **HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL** HEADSTRONG / SEGA  
Unas partidas y no parará de reír, disparar y gritar tabúes varios. La mejor terapia en juegos de tiros. Incluso sin mirilla.

**08** **SUPER SMASH BROS. BRAWL** NINTENDO / SORA  
Puñetazos de nostalgia que te dejan K.O. con todos los detalles, los complementos, la locura y la jugabilidad que los perfeccionan.

**09** **TRAUMA CENTER: NEW BLOOD** ATLUS / NINTENDO  
Demuestra las posibilidades de Wii sin desatender un divertidísimo y exclusivo estilo de juego. Sudarás de la tensión.

**10** **ZACK & WIKI** NINTENDO / CAPCOM  
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimando. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando

## LOS + JUGADOS EN LA CONSOLA VIRTUAL

Pla-ta-for-mas. Wii es la casa del género, y no sólo por clásicos como *De Blob*, *Super Mario Galaxy* o *Wario Land*. La CV es un baúl a reventar:

**SUPER MARIO BROS. 3**  
Seguro que ya salió en esta sección alguna otra vez. Pero nos dio por pasar un finde jugando a la 7-8. Prueba y verás...

**SUPER CASTLEVANIA IV**  
Nos ha entrado Castlefiebre después del genial *Ecclesia*. 16 bits en estado puro. Prueba y verás... (sí, otra vez).

### LO RETRO + JUGADO

**MARIO SMASH FOOTBALL**  
Porque el multi era más sencillo y divertido que en Wii.

**STREET FIGHTER ALPHA 2**  
Aguantamos las cargas en SNES porque es el mejor de la serie.

**WARIO WARE TWISTED**  
Nunca llegó, es el mejor y salió en *El Hormiguero*.

**GTA ADVANCE**  
Por ir ambientando la DS con algo de sangre antes de comprar *Chinatown*.

**EXCITE TRUCK**  
¡Ya es retro porque viene *Excitebots*! Oh Dios, ¡estamos Exciteadísimos!

**TUROK 2: SEEDS OF EVIL**  
Fácil: es un juego enorme y el cartucho negro se queda con la pena.

## ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

A continuación os ofrecemos las valoraciones de los juegos analizados el mes anterior, y sus respectivas notas en otras publicaciones, tanto nacionales como internacionales.

	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCIÓN (sobre 100)	NINTENDO POWER (sobre 10)	FAMITSU (sobre 40)	REVOGAMERS (sobre 10)	VANDAL (sobre 10)	MERISTATION (sobre 10)	TUP (A=10/F=0)	GAMESPOT (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	IGN (sobre 10)
MADWORLD	92	90	9	-	9	8,3	8	A-	7,5	7	9
FAMILY SKI & SNOWBOARD	85	85	6,5	-	8	-	-	-	7	7	5,4
PES 2009	70	95	-	-	8,5	8	8,5	-	-	8	8,5
MARIO POWER TENNIS NPC	78	83	-	-	8,5	7,6	7	B+	-	6	5,8
COOKING MAMA 2 WORLD KITCHEN	63	-	6,5	29	6	6	7	C-	-	-	7
SONIC Y EL CABALLERO NEGRO	78	90	8	-	-	6,8	6	C+	4,5	4	3,9
DRAGON QUEST V LA PROMETIDA CELESTIAL	75	90	8,5	36	-	8,8	8,5	A+	8,5	8	8,9
ONECHANBARA BIKINI ZOMBIE SLAYERS	50	-	6,5	-	-	6,8	6	-	3	-	6,9
ELEDEES THE ADVENTURERS OF KAI...	75	83	7	-	-	7,5	7,5	-	7	-	7,9
BLUE DRAGON PLUS	72	-	8	-	-	-	-	D+	6	-	8
THE KING OF FIGHTERS THE OROCHI...	53	-	8	-	-	-	-	-	-	-	7,4
SAMURAI SHODOWN ANTHOLOGY	74	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ALIEN CRUSH RETURNS	40	81	-	-	-	8	-	-	-	-	7,8
FUN! FUN! MINIGOLF	20	-	-	-	-	6	-	-	7	-	-
FAMILY GLIDE HOCKEY	40	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4



# PRÓXIMO NUMERO

## DINOS TODO LO QUE PIENSAS

Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista; vamos mejorando y ajustándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a [revistangamer@globuscom.es](mailto:revistangamer@globuscom.es) pero también puedes participar en el foro de la web de la revista:

[www.ngamer.es](http://www.ngamer.es)



# BOOM BLOX BASH PARTY

SE ACERCA LA SECUELA DEL MEJOR PUZZLES  
PARA WII... ¡¡LO HEMOS PROBADO!!

# ¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!

**NGAMER** NÚMERO 19  
[www.ngamer.es](http://www.ngamer.es)

**DIRECTOR** Aitor Urraca  
[auraca@globuscom.es](mailto:auraca@globuscom.es)

**Jefe de maquetación** Francisco de Molina  
[fdmolina@globuscom.es](mailto:fdmolina@globuscom.es)

**Redactora** Miriam Llano  
[mlano@globuscom.es](mailto:mlano@globuscom.es)

**Secretaria de redacción** Paloma Carrasco  
[revistangamer@globuscom.es](mailto:revistangamer@globuscom.es)

#### COLABORADORES

David Caballero (Coordinador), Tremedal Pedrero, Ramón Méndez, Lucía Gallego, Mario Fernández, Jose Manuel Bringas y Tonio L. Alarcón

#### CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA

**Ilustraciones** Wil Overton, Andy McLaughlin (AMC Art)

#### PUBLICIDAD

**Jefa de Coordinación:** Almudena Raboso  
[araboso@globuscom.es](mailto:araboso@globuscom.es)

**Jefa de Publicidad:** Julia Muñoz  
[jmunoz@globuscom.es](mailto:jmunoz@globuscom.es)

Tel: 91 447 12 02 Fax: 91 447 10 43

CATALUÑA

**Coordinación:** María Miguel  
[mmiguel@globuscom.es](mailto:mmiguel@globuscom.es)

Tel: 93 218 85 54 Fax: 93 415 12 84

#### DIFUSIÓN

**Director:** Antonio Esturillo  
[aesturillo@globuscom.es](mailto:aesturillo@globuscom.es)

**Distribución:** Jacqueline Echevarría  
[jechevarria@globuscom.es](mailto:jechevarria@globuscom.es)

**Suscripciones:** Alicia Rodríguez  
[arodriguez@globuscom.es](mailto:arodriguez@globuscom.es)

Ana Lozano, [alozano@globuscom.es](mailto:alozano@globuscom.es)

**Atención al Suscriptor:** Tel: 91 446 52 54 y  
91 446 52 55 Fax: 91 447 10 43

#### PRODUCCIÓN

**Jefe de Producción:** David Ortega  
[dortega@globuscom.es](mailto:dortega@globuscom.es)

**Producción:** Luz Alegre, [lalegre@globuscom.es](mailto:lalegre@globuscom.es)

Sagrario Gómez, [sgomez@globuscom.es](mailto:sgomez@globuscom.es)

**Internet:** Cani Montes, [cmontes@globuscom.es](mailto:cmontes@globuscom.es)

**Sistemas:** Oscar Montes  
[omontes@globuscom.es](mailto:omontes@globuscom.es)

**Archivo digital:** Carmen San Millán  
[csanmillan@globuscom.es](mailto:csanmillan@globuscom.es)

**Fotomecánica:** Espacio y Punto

**Impresión:** Altair

#### RECURSOS HUMANOS

**Directora:** María Ugena, [mugena@globuscom.es](mailto:mugena@globuscom.es)

**Asistente:** Alicia Santamera  
[asantamera@globuscom.es](mailto:asantamera@globuscom.es)

#### ADMINISTRACIÓN

**Director Financiero:** José Manuel Hernández  
[bhdez@globuscom.es](mailto:bhdez@globuscom.es)

**Jefa de Tesorería:** Ana Sánchez  
[asanchez@globuscom.es](mailto:asanchez@globuscom.es)

#### EDITORIAL

GLOBUS Comunicación, S.A.  
C/ Covarrubias, 1. 28.010 Madrid  
Tel: 91 447 12 02 Fax: 91 447 10 43  
[www.globuscom.es](http://www.globuscom.es)

**Presidente:** Alfredo Marrón  
[amarron@globuscom.es](mailto:amarron@globuscom.es)

**Directora de Organización Editorial:**  
Amalia Mosquera, [amosquera@globuscom.es](mailto:amosquera@globuscom.es)

**Directora de Operaciones:**  
Eva Pérez, [eperez@globuscom.es](mailto:eperez@globuscom.es)

#### DISTRIBUCIÓN

España: Logista Publicaciones  
Tel: 91 665 71 58 Fax: 91 601 42 36

Sobretasa aérea para Canarias: 0,15 €

Argentina: Brihet e Hijos

México: Pernas y Cia.

Printed in Spain

F. Imp/ 9/09

Deposito Legal: TO-965-2007

**ARI** Asociación de  
Revistas de Información

El copyright o la licencia de los artículos publicados o reproducidos de Ngamer son propiedad de Future Publishing Limited, una compañía del grupo Future Network plc group, UK 2002. Todos los derechos reservados. Ngamer es una marca registrada utilizada con licencia de Future Publishing Limited, una compañía del grupo Future Network plc. Mas información sobre esta y otras revistas de Future Publishing en la dirección [www.futurenet.co.uk](http://www.futurenet.co.uk)

© de la presente edición Globus  
Comunicación

**GLOBUS**

[www.globuscom.es](http://www.globuscom.es)



# PARIS Nights



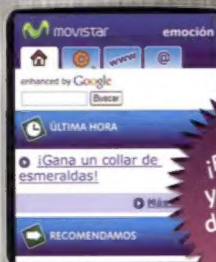
## Disfrútalo en tu movistar

Entra en  
emoción > juegos > Gameloft



www.movistar.es

1



2



¡Bájate estos  
y otros juegos  
de manera fácil  
y segura!

3

**INFORMACIÓN PREMIUM**  
El servicio se encuentra disponible con las siguientes opciones de compra:

- [Descarga](#) (3.0 Euros)
- [Ampliar Información](#)

NOTA: Impuestos indirectos no incluidos

- [Volver](#)
- [emoción](#)

4



Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación: CONTRATO: 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) por 1 día de conexión. Exceso 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) hasta máximo 10 €/día (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese día. PREPAGO: 1 €/10 sesiones (1,16 IVA incluido) en el día hasta máximo 10 €/día (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese día. Sesión de 10 minutos de navegación.

**gameloft**

© 2009 Gameloft. Todos los Derechos Reservados. Gameloft y el logo Gameloft son marcas registradas de Gameloft en EE.UU y/o otros países.

Accede con tu móvil a  
<http://gameloft.com>



lo imposible  
la física  
el mundo  
la meta  
tus límites  
la fuerza G  
la aceleración  
las expectativas  
tú mismo  
la moto  
lo inesperado

# Tú Vs

## La gravedad

el miedo  
la inercia  
la fricción  
lo desconocido  
las curvas  
el agarre

# MotoGP

## Es lo que sientes

Utiliza el mando de Wii para dominar las curvas  
y superar a tus rivales.  
¡Pilotar en MotoGP nunca ha sido tan realista!

[www.playmotogp.com](http://www.playmotogp.com)



Wii CAPCOM® 3+